GAMER 游戏·人

领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

2016.9
Vol. 62
UCG

— 周游列闻 —

索尼克
带刺英雄的荆棘之路

Steam
日本PC游戏复兴者

— 传世之书 —

迪士尼的游戏野心

— 游戏议会 —

生化危机
跌宕起伏二十年
系列剧本发展史



— 工作室物语 —

日本游戏开发者秘史

卷首

再见，偏见



游戏业界，尤其是主机游戏业界总是会带给我们雀跃的瞬间。对于游戏编辑而言，这甚至是一种原动力。每当有发布会公开新游戏机，或是从各种渠道得知有新作公布的时候，又或者是自己关注的游戏一有什么风吹草动，我们都免不了肾上腺素激增。就像是什么庆典一般，时不时地让人为之疯狂，在其他娱乐领域中，少有这样的集体情绪。

然而以游戏为乐的人恐怕经常会被投以异样的眼光。“都多大年纪了还玩游戏？”“这么反反复复地打，不无聊吗？”相信不管是来自父母的质问还是同年人的玩笑，我们或多或少都有听过类似的话语。更不用提整天不是盯着游戏新闻，就是在琢磨游戏怎么玩的游戏编辑。在逢年过节回到老家的时候，就要面对亲戚们的苦口婆心。虽然自己早就经济独立，但是在父母面前玩几个小时的游戏，对于还没有成家立业的我来说还是小有压力的事情。有时也难免会内疚，毕竟随着年纪的增长，对于爱好的投入越多也就意味着对其他事物的关心越少，渐渐地就体会到了为什么会说游戏业吃的是年轻的饭。

游戏作为娱乐载体，其成功的标志之一就是能够让人反复地游玩。从广义的角度看，不管什么类型的游戏，到头来总是要受此桎梏，但我们美其名曰耐玩。对这一点，只有玩游戏的玩家们会理解。所以面对旁人的质疑，我无法在他不玩游戏的前提下，有效地传达游戏的精髓何在，但是也找不到什么理直气壮的话去反驳，因为自己看起来确实就是在重复劳动，即便只是一次又一次地被游戏吸引得全情投入。那么是自己对游戏上瘾了吗？好像又不是，因为我还不至于玩不到某个游戏就非常难受，放下手柄、数月不碰游戏，对我来说也不是什么难事。

但是我知道，不论身在何处，自己这辈子都离不开游戏了。因为我深知在这颗星球上，能够将巧妙的运行规则、日新月异的科技、浓厚的人文气息、天马行空的想象和精雕细琢的艺术完美地融合在一起的，惟有游戏。而创作出优秀游戏的人，更是这颗星球上最聪明最出色的群体之一，他们为玩家带来的感动无穷无尽。所以我对于游戏业界的未来总是能充满盼头，到了二十几岁的今天也还会被游戏彻底地征服，然后心甘情愿地付出自己的时间去玩，只为了收获那种独一无二的体验。

■ 初心者
■ 2016.9.2



游戏 · 人 第 62 辑

责任编辑：黄曦帆
封面设计：anubis

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏 · 人》，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）

邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏 · 人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS





游戏风采

光盘收录



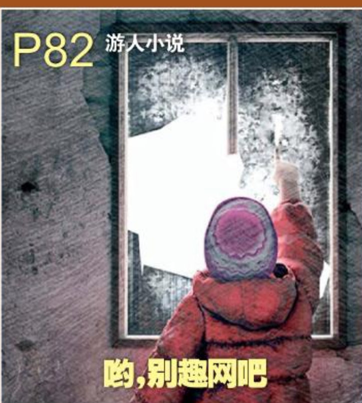
影漫世界







文化漫谈





文 鱼丸 编 余烬 美编 NINA



迪士尼的游戏野心

传世之书

对于迪士尼，相信各位读者并不陌生，而对于与迪士尼有关的游戏，相信各位玩家也有所耳闻。其自主开发的“《迪士尼 无限》系列”、“《经典米奇》系列”，以及授权开发的“《王国之心》系列”与“《星球大战》系列”，虽然比不上自家动画的知名度，但在游戏历史的长河之中也有着自己的一席之地。而就在今年5月10日，迪士尼宣布停止制作自主品牌游戏。消息一出，无疑对游戏玩家及迪士尼游戏部门员工形成巨大冲击，这样颇能震动游戏产业的决定背后有着怎样的考量和野心？



▲互动实体玩具游戏《迪士尼 无限》。

早在今年5月10日，迪士尼娱乐部门宣布停止互动实体玩具游戏（toys-to-life）《迪士尼无限》的开发，同时宣布关闭旗下负责游戏开发和发行的迪士尼互动，自此之后迪士尼将以独家授权的模式寻求外部合作。对于千变万化急速前进的游戏市场，合作模式的转换无疑是分担风险的最好方式。

然而，对于一众迪士尼游戏粉来说却是巨大的冲击。就在刚刚过去的几个月前，迪士尼大肆渲染《迪士尼 无限》取得的成功来为最新版本寻求支持。更早之前，迪士尼互动的产品副经理John Vignocchi也公开表示《迪士尼 无限》是该类别游戏中当之无愧的第一。

“公司一直非常支持《迪士尼 无限》，”他说，“当你看到今年出来的所有创造性内容，就能够清楚地了解到公司依然因《无限》而骄傲，对其依然抱着百分百支持的态度。”

如今情况急转直下。严格意义上来讲，这并不是迪士尼第一次在游戏开发态度上来一次迅速又彻底的转变。纵观从创立伊始至今的30多年历史，为了跟上技术进步的步伐，为了满足不断变化的玩家，或是为了适应时代的更迭，每每迪士尼游戏部门都会经历类似的大转折。

迪士尼游戏部门的种种作为让人看到一个独特的公司，员工们认为它已经在电子游戏中取得了成功，事实上它却持续、固执地不断改变战略，将迪士尼缔造神话的魔法带入游戏制作中，创造另一个奇迹。

"互动"之前

20世纪80年代末，迪士尼向游戏开发迈出关键的第一步。随之而来的成功并没有出现在迪士尼大名鼎鼎的米老鼠形象上，反而是以幸运兔奥斯瓦尔德做主角的游戏赢得了玩家的强烈反响。回顾当时，整个历史都是围绕着史高治·麦克老鸭的出现展开的。

在专门的游戏部门成立之前，迪士尼曾自主制作过PC端教育软件，当时消费产品部门还将其卡通形象以及电影IP授权给其他公司开发游戏。迪士尼真正意义上第一款自主发行的非教育类游戏是《谁陷害了兔子罗杰》(Who Framed Roger Rabbit，简称WFRR)。这款游戏完全是内部自主开发，整个过程没有授权给任何一家公司。这一切都发生在迪士尼第一个独立游戏部门——迪士尼电脑软件公司 (Walt Disney Computer Software，简称WDCS) 成立之前。

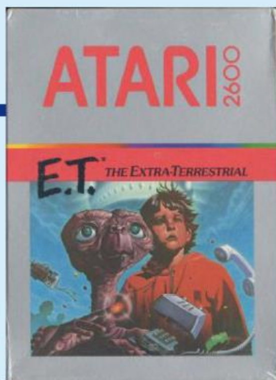
"我们的计划是创作出一款真正的好游戏，所以不能单纯的只有强烈的迪士尼标签，也不能随意做成一款烂游戏。"现在已是迪士尼软件副总、迪士尼音乐总监的Shelley Miles说，"这款游戏必须是好游戏，而且必须能够体现迪士尼风格。"

迪士尼消费产品部希望游戏能够在电影上映之后的9个月内上市，如此之短的时间为游戏开发带来了相当大的难度，制作团队经过百般努力最终也没有找到合适的公司完成这一作品的开发。

相反，在外部开发者的帮助之下，团队在迪士尼的唱片公司做了WFRR。彼时的华特迪士尼唱片公司已经"垂直化"整合，这就意味着公司拥有将游戏运输分发至各地的能力，同时公司有着应有的基础设施，比如仓库，销售渠道等。

"那时候，如果你说你是做游戏的，就好像在说你卖毒品一样。"Silent Software公司首席科学家Reichart Von Wolfsheild说。"所有人都知道他们对游戏产业并不完全了解，他们甚至有些害怕游戏却又清楚地知道游戏能够赚很多钱。"

在那个时代，许多授权开发的游戏都面对着失败的结局，对游戏产业造成经久的冲击。比如雅达利 (Atari) 开发的《E.T.》，最终未售出的库存都在新墨西哥被永远的埋进土坑里，也永远埋进了历史中。当时迪士尼总裁Frank Wells预见到了《E.T.》面对的尴尬局面，他非常不希望这样的败笔出现在迪士尼的历史中。"那是一个任何有名的商标与科技结合都会被认为必死无疑的时代。"Von Wolfsheild回忆道。



▶迪士尼不希望"ET事件"在自己身上重演。

迪士尼并不希望开发出一款见光死的游戏。最终开发游戏的重任落到了Silent Software肩上，而最初的9个月的开发时间也在寻求合作和协商中变得更短，更紧。

"基本上我们只有90天来做出这款能够在Amiga、IBM以及64位系统中顺利运行的游戏。"Von Wolfsheild不无感慨的说，"对我们来说这简直太疯狂了。"

第一版WFRR几乎在电影上映的同一时间上市，其他版本也随之完成。游戏自上市以来取得了巨大成功：不仅售出250,000份之多，还出现在各大杂志的封面上。"这样的成绩让公司赚到了成吨的钱。"Von Wolfsheild玩笑道。

成功的先例促使迪士尼走上了自主开发、发行游戏之路，但是当时内部观点众多。并不是每个人都对游戏市场将会带来的成功有着全局考量，也并不是每个人都抱着积极乐观的态度，甚至有人会怀疑游戏市场中是否还有迪士尼的一席之地。

"就主机游戏来说，当时我们并不是发行商，严格意义上来说我们只是授权者。"1987年受雇于迪士尼的第一个游戏制作人David Mullich说。"我们并没有准备好做发行，因为当时所有的载体都用的是卡带，我们需要把游戏做成卡带再输送到世界各地。"

反之，迪士尼将眼光转入电脑市场：软盘和光盘有着更易于使用的存储空间。因此，尽管迪士尼依然沿用主机游戏授权的模式，但在WFRR之后却继续自主发行电脑游戏。同期，迪士尼发现学前年龄段玩具市场具有巨大的成功可能，开发团队开始制作学前教育软件并发布了《米奇ABC集市上的一天》(Mickey's ABC's – A Day at the Fair)、《米奇123大惊喜派对》(Mickey's 123's – The Big Surprise Party)、《米奇的颜色和形状 耀眼的魔术秀》(Mickey's Colors and Shapes – The Dazzling Magic Show) 等一系列产品。迪士尼考虑的受众也是那些十分喜爱卡通偶像形象米老鼠或是对米老鼠的风靡有推动作用的那些人。



时间推进，迪士尼的游戏制作进程也在前进，WDCS初显成功。授权卡普空开发的《小美人鱼》曾一度占据USA Today的头版头条。当时WDCS还发布了一款电脑软件：Sound Source，玩家可以通过软件制作出高品质音效比如音乐或人声等。这样的产品在那个时代显得无比新潮。WDCS还启动了另一个Silent Software的开发项目：《Disney Presents The Animation Studio》，该产品上市后的零售价达到了169美元。

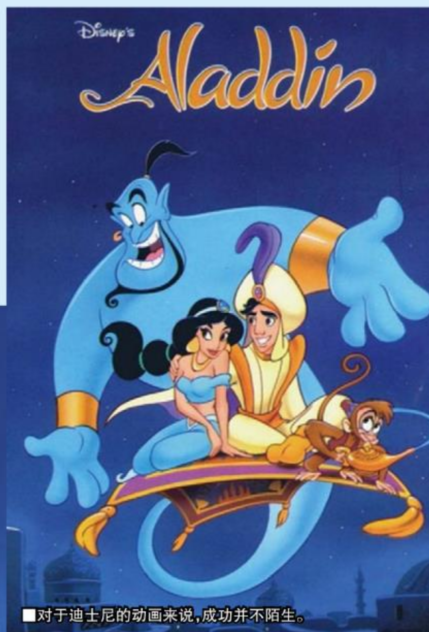
"我们曾经一度对产品的销量进行跟踪调查，与迈克尔·杰克逊风靡世界的音乐相比，我们赚到的钱比迈克尔的唱片销量赚的更多，因为我们的产品销量真的是一个非常大的数字。"Von Wolfsheild感叹道。

据Von Wolfsheild所说，《The Animation Studio》获得的成功远远超过公司发行的其他22款游戏的综合成绩，也一度将部门拉出赤字困境。

即便如此，这一时期的成绩也对迪士尼在游戏界缔造神话有着持续深远的影响。授权开发的游戏《Castle of Illusion Starring Mickey Mouse》和《DuckTales》在2013年重新发行，也是在这一时期，迪士尼第一个方向性转变逐渐发生。

成功的必要条件

当然，对于迪士尼来说，成功并不陌生。上世纪80年代末、90年代初，迪士尼动画作品产量惊人，也缔造了许多经典。1989年发行了《小美人鱼》(The Little Mermaid) 广受观众喜爱；1991年发行的《美女与野兽》(The Beauty and the Beast) 成为历史上第一个提名最佳电影学院奖的动画作品；1992年发行的《阿拉丁》赢得了两次电影学院奖。然而对于这一时期的WDCS来说，更多的是试着决定怎样延续在互动娱乐上取得的成功，而且也急需在迪士尼内部找到一个合适的人选来管理新项目。



■对于迪士尼的动画来说，成功并不陌生。

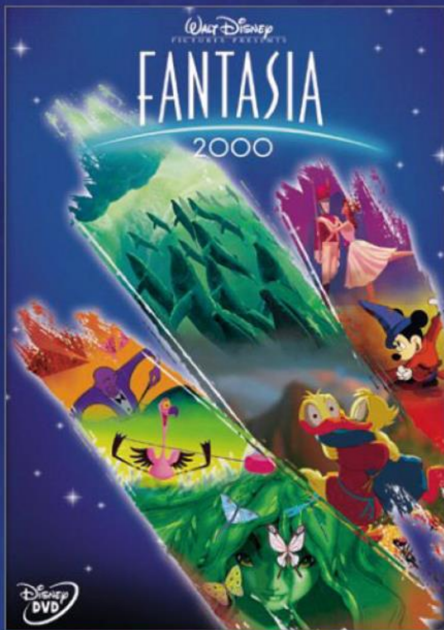
迪士尼大部分高层对于 WDCS 未来将制作什么样的产品抱着开明的态度，一定程度上影响了之后那些并不依赖于迪士尼现存典型卡通形象的游戏的制作开发，许多原创的好创意就起源于这一时期。被《电脑游戏世界》誉为年度模拟游戏佳作的《Stunt Island》，早于鼎鼎有名《过山车大亨》（Roller Coaster Tycoon）好几年发行的模拟游戏《过山车》（Coaster）都是这一时期制作完成的相当不错的作品。

但是，当媒体开始大肆谈论互动娱乐的未来前景，迪士尼前景甚好的游戏部门第一次有了大的变化。

"我们的工作流程实际上牵扯到不同的部门，他们几乎都会说'稍等一下'，因为他们都想要掌控项目，或是在项目中有发言权，甚至希望掌握接下来发生的所有事情的走向。相比之下，我们简直就是处于生态链的底端，所有的讨论和决策都越过我们进行，这是工作开展中的大问题。" Roger Hector 讲述了当时的现实境况，1989 年至 1993 年他一直是 WDCS 产品开发部的负责人。

据 Mullich 说，所有的项目几乎都不可能获得通过。在和管理团队开完说明会后，基本上接下来的近半年时间只会得到否定的答案，项目根本无法进行，Mullich 也只好离开公司。

"某种程度上我们是被自己曾经创造出的成功所害。" Mullich 不无感慨的说，"你知道的，



▲图为动画《幻想曲 2000》的宣传海报。

那时候我们取得了很大成功，突然之间所有人都想参与进来。我们从小家庭式的团队突然转变成大型商业合作模式，所有的政策条款都改变了。"

WDCS 此时还隶属于消费产品事业部，不得不为自己在迪士尼这个大的生态系统中寻得一席生存之地。据一位匿名者说，Roy Disney 希望所有的产品都包含经典角色，那时候游戏团队并没有意识到这一点。WDCS 整整花了两年时间开发《幻想曲》搭配游戏，最终公司却取消了这一项目。

站在战略决策的高度，迪士尼不得不决定是否需要开展游戏制作业务。有消息称，在某场会议中，迪士尼专门就这一问题展开了讨论。是将所有的游戏开发都转入内部，同时该部门增减 3 倍工作人员维持运转还是在 6 周内解散所有团队，直到 1994 年分歧才有了统一方向。

为了让外部人员了解产品的独特之处，WDCS 团队带着软盘、光盘或是卡带参加一个又一个预算会议进行产品说明。决策人员甚至提出了为什么孩子们需要颜色超过四种的彩色游戏这类问题。作为一家公司，无论是想要收购已经建立完善的团队还是完全自主建立新的团队，迪士尼都需要做出非此即彼的选择。游戏部门所有人都在想，除了知道电子游戏是公司将要进入的重要领域之外，又有多少迪士尼的管理层真正了解电子游戏。

"我不希望我们的工作进入消极的状态，但是公司政策带来的挑战比任何其他问题都更难克服。" Hector 无奈的说。

对于 WDCS 来说，更多的成功也就意味着要面对更多问题。官方成立迪士尼互动仍然需要几年的时间，与此同时，公司也不断尝试弄清楚如何解决新的互动娱乐部门可能带来的风险。

自建团队

在消费者看来，迪士尼的魔力只能用一个词来解释：魔法。事实上，迪士尼的任何一款产品，无论是电影、电视、音乐还是主题公园，都不是靠挥动魔杖就能成型的。观众们所看到的一切都来自于每一个迪士尼团队的努力。迪士尼公司几乎所有人都了解动画，因此 WDCS 在发展的过程中面对的挑战更多的源于专业游戏开发者的稀缺。就当时所处的时代和游戏领域现状而言，洛杉矶并不是适合电子游戏开发的温床。

WDCS 也为成立独立部门、建立团队做出诸多努力。他们雇佣了一批游戏开发者，并且让公司的电视、动画制作人进入团队向游戏开发者学习。

通过 Hector 了解到，他们希望建立一个"迪士尼重要部门"并且能够实现公司自主开发游戏的目的。"我们具备所有开发设备，却没有团队成员，也没有固定的机构。" Hector 说。WDCS 必须考虑如何在商业上可行，也必须面对如何融入迪士尼大系统的问题。

"无论是在那个时候，还是现在，我确定迪士尼都是由有纪律、有才华、有远见的人来运作的。" Hector 说，"有件事我们非常不愿意看到，就是在新启动的迪士尼软件部门制作蹩脚作品影响到公司一直以来维持的声誉。"


■现实中的迪士尼可没有魔法。

对比之前在其他游戏开发工作室的工作经历，Mullich 认为"迪士尼的运转更像是正规的商业运作，"而且"明确提出了工作中所需的绩效、工作习惯以及义务等。"

"我不确定那时候是不是真的有什么所谓的战略，但是至少可以确定他们开始关注这一方向，并且制定了计划，至少迪士尼在游戏和游戏互动娱乐方面有很好的立足点，哪怕只是单纯的授权开发也不错。" Hector 说。

在外人看来迪士尼可能是世界上让人最快乐的地方，公司内部员工的感受却不尽相同。

"让我震惊的是，作为迪士尼的超级粉，我喜欢任何与迪士尼有关的东西。在这里工作后我意识到工作并没有像迪士尼的产品那样带给我愉悦。" Mullich 感叹道。"这里的政治氛围很浓，特别是我在迪士尼的最后一段时间，这种感觉比我之前在其他工作室更强烈。"

"它不是一个有趣的工作氛围，" Mullich 说，"甚至有些压抑。归根结底都是因为来自高层的压力，事实上，我的直接领导者和同事都很好合作。"

如同其他许多公司一样，没有快乐的工作氛围，留住关键人才就成了大问题。迪士尼很快发现维持新的游戏部门的完整性将面临大麻烦，特别是一旦管理层决定冻结工作室，问题将层出不穷。

"迪士尼并不信任自己的员工。"对此 Von Wolfsheild 深有感触。

陷入僵局

上世纪 90 年代初，WDCS 遇到了第一个大转折。迪斯尼一反之前多年的前进风格，转而将所有的工作进程都慢了下来。

会谈不断在管理层中进行，迪士尼内部各个部门都想在娱乐互动业务中分一杯羹。

“高层告诉我们公司还未就如何管理和控制娱乐互动达成一致战略，我们只需要完成手头现有的工作即可。在解决问题之前不要开新项目。“Hector 说。实际上 WDCS 进入了停滞状态。“事实上我们每天无事可做，迪士尼却认为这样的状态是正常的。” Hector 说。

这样的状态持续了一年多，团队的许多成员选择离开。此时的《迪士尼 无限》也面临相似的局面，在电子游戏方面做出了诸多努力后，迪士尼终于开始运转。迪士尼机器的大部分部件都需要赶上 WDCS 的运转步伐。

“显然我们团队可能是第一个成立并且获得相当的信誉，实际上也取得了一些成功，在新的运转之下我们只需要保持状态就可以了。” Hector 自豪地说。

然而这并不是迪士尼在电子游戏上投入努力的终结。相反，任何小细节或是任何有利可图的授权都会确确实实影响到游戏的开发，而合并的可能性几乎会完完全全改变迪士尼游戏的未来发展。

“互动”之路

在如今的形势下，“米奇” 和 “士官长” 两类游戏由同一家公司开发的可能性微乎其微。然而在 90 年代初，这样的合作不仅存在可能性，更是实实在在的发生了。

1992 年，Marc Teren 加入消费产品事业部成为业务拓展负责人。入职后他接到的第一个任务便是将迪士尼从软件开发中解放出来。他与微软、EA、西木工作室甚至是 “与当时每一家大的软件开发公司”都进行了洽谈。他说，都是为了将迪士尼所有的软件开发业务全进行授权合作。相比进行自主制作、发行，迪士尼更希望金盆洗手，把自己的 IP 都授权他人进行开发。

“当时游戏部门根本不盈利，所以授权非常适合当时的境况。” Teren 说。Teren 促成迪士尼与微软的合作，将迪士尼所有的游戏业务都授权微软进行制作，并将软件部门与微软的消费部门（微软百科全书 Microsoft Encarta 的前身，一种电子百科全书）进行合并拓展更大的软件业务。业务将包含所有迪士尼授权的游戏。合作一旦成功，将会完全改变迪士尼和微软的电子游戏史。

事情进展并不顺利。微软要求全数字版权，据 Teren 所说，虽然合作只是涉及到卡带，软盘和光盘，但是这些都是迪士尼的标志性业务。

“你能想象到吗？那时候华特迪士尼公司没有任何一个人完全了解全数字版权意味着什么，但是我们确定微软提出这样的要求是超出了谈判的底线，这样的合作没法进行。“Teren 解释道。

迪士尼的合作底线彻底否定了之前的谈判。此时 WDCS 也取得一些成绩改变了公司取缔游戏部门的决定。首先是授权 IBM 进行 PS/1（一款电脑，注意不要和索尼的 PS 搞混了）的合作，这一单为迪士尼带来了近千万盈利，也让迪士尼远离游戏垂直整合，但是却打开了“业务垂直整合的大门”。Teren 说，WDCS 不再是“公司的财务负担”，开发的产品甚至 “非常盈利”，形势随之转变。

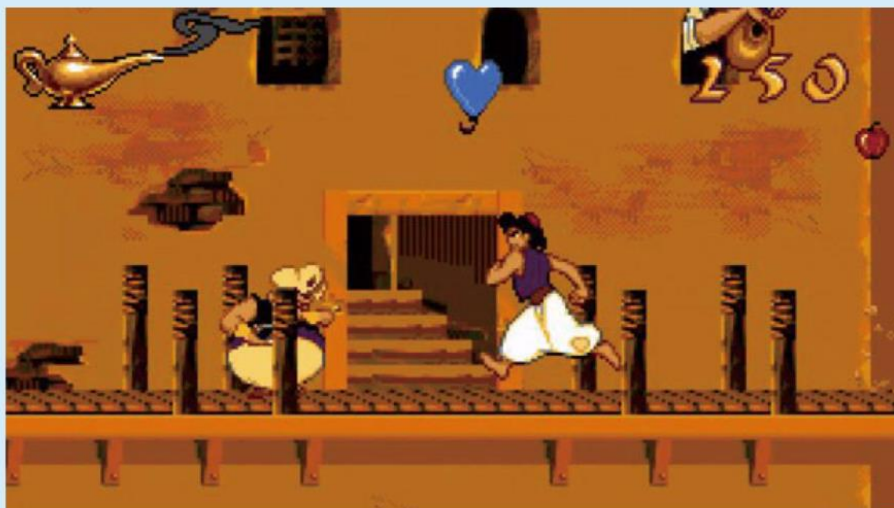
项目顺利推进后，很长一段时间迪士尼工作室都主导让梦工厂（DreamWorks）CEO Jeffrey Katzenberg 加入根据工作室发行电影制作的一款游戏的开发工作，那时候迪士尼互动还不存在，甚至还没开始合并。Katzenberg 加入后第一个产品便是 MD 平台的《阿拉丁》，他在制作游戏的过程中加入了监督和反馈两项机制。

尽管《阿拉丁》授权给世嘉公司，迪士尼在制作中也做了不少努力。在 Virgin Interactive 的协助下，动画由迪士尼画手亲自执笔，尽可能让其成为 “垂直整合产品”。起初世嘉公司拥有游戏开发权，当 Teren 看到 Virgin Interactive 在 MD 平台上的作品使用了一种新工具可以将手绘动画加入游戏中时，Teren 迫不及待的让 Virgin Interactive 进行制作。

这是世嘉公司、Virgin Interactive 和迪士尼三家合作的开端。1993 年 CES 上，三家公司在迪士尼第二个早餐会上正式发布这一合作消息。《阿拉丁》大获成功，售出近 4 百万份。

《阿拉丁》的成功，Katzenberg 的加入和 IBM 的合作标志着 WDCS 发生巨变。“直接影响就是 WDCS 进入评估程序，从战略和商业的角度去衡量是否应该将垂直整合带入软件业务。” Teren 说。

所有事情都与 WDCS 内部事务停止运转同期发生，迪士尼希望同时平衡两种观点，即使迪士尼已经决定退出软件市场，WDCS 的成功引发疑问：究竟哪种战略值得公司推进？授权还是自主发行之间的争论贯穿整个迪士尼电子游戏发展史，直至今日，也依然面对这这样的问题。



▲世嘉的《阿拉丁》成为了不少玩家童年中的美好记忆。

“互动”成型

《阿拉丁》成功后，迪士尼再次转变策略。Teren 成为能够提升迪士尼影响力团队中的一员，看起来似乎没有放弃电子游戏开发，只不过是回到了 WDCS 多年之前走过的老路。

1994 年，迪士尼成立迪士尼互动。彼时 Teren 任副总裁、总经理，Steve McBeth 任全球总裁。当时员工只剩 8 个左右，管理团队也早已离开，部门急需重建。

“互动游戏设计的目的就是希望能够脱颖而出。” McBeth 说。“找到更多的投资，建立更大的团队，看看最终我们在市场上究竟会有多大的影响力。”

除了 Game Boy 和 Game Gear 已经授权给

其他开发者之外，迪士尼内部已经进行了游戏垂直整合，所有游戏开发都掌握在迪士尼自己手中。游戏部门也从消费产品部门脱离出来，由消费产品事业部和华特迪士尼工作室电影部门联合管理。

“创造性的机会让我们感到兴奋，同时意识到如果加入垂直整合链，我们能够创造出更好的产品。”McBeth 说。

迪士尼互动成立之初有两个部门：迪士尼互动娱乐和迪士尼互动教育娱乐，很快扩展到四个。所有开发都转入内部自主开发，制作的作品包括“《迪士尼动画故事书》系列”、《Maui Mallard in Cold Shadow》（以格莱美获奖作曲家 Michael Giacchino 和迪士尼的第一次合作为卖点）、《风中奇缘》（Pocahontas）、《狮子王》（The Lion King）和《奈德梦游记》（Nightmare Ned）（迪士尼在收购星球大战和漫威之前第一次引入外部开发角色）。

迪士尼互动发展迅速。Teren 离开时仅他所在的部门就有 80–120 名员工，达到如此规模只用了三年时间。

公司有一批只服务于迪士尼互动的招聘人员，每周公司高层都会抽出时间面试候选人，一周两次，一次三小时。迪士尼也在尝试找出成功的电子游戏开发者和负责人需要具备哪些技能。

“当时并没有多少在互动游戏方面经验丰富的人，因为在此之前的所有游戏都是简单的思想，眼光也只是放在很小的范围之内，基本上都是靠程序和技术驱动。”Teren 说。

迪士尼高层允许“创造性风险”的行为在当时显得尤为珍贵，也使 McBeth 十分触动，他认为在这样的支持下能够出现新的商机。

“如果是在像迪士尼这样的老牌公司中，你不能高估公司高层在给予员工充分的自由以及操控创造性工作，哪怕是创新的技术业务方面的重要性。”McBeth 说。

据 Teren 所说，现在迪士尼互动也只有与其他迪士尼产品同等的待遇了，优待早已不复以往。

“现在，确实有人能够和我讨论他们梦寐以求的互动业务，但是只要互动部门归属于华特迪士尼工作室，由 Jeffrey Katzenberg 管理，就不会有任何改变。”Teren 说，“就会像迪士尼公司其他创意产品一样发展。”

McBeth 亦有同感。“某种程度上，我们不是在高层的监管之下开发这些产品，以求在迪士尼家族中谋得一席之地，我们也就不需要经历不断的或是不必要的审查。”

到了 1997 年，迪士尼互动再次出现大的转变。游戏开发花费急剧增长，起初开发一款游戏只需一百或两百万美元，如今已高达五百到八百万美元。新财务会计准则委员会规定生效，迪士尼决定在资金管理方面做出改变：部门花费，比如游戏开发将立刻影响整个部门的财务状况，而不是等到游戏发布之后。

“如果某段时间突然有了大笔开支，在财务纪律严明的公司一定会受到详细审查。”McBeth 说。

最终，部门面临裁员，25% 的员工离开公司，包括 Teren 和 McBeth。迪士尼互动也不再依赖于 Katzenberg 和 Michael Ovitz 的支持，因为二人都离开了公司。

“公司认为应该实行财务紧缩，这样应该不会有太大问题。我们只需要重新检查业务流程，看看是否能够有更多可授权项目。”MchBeth 说。

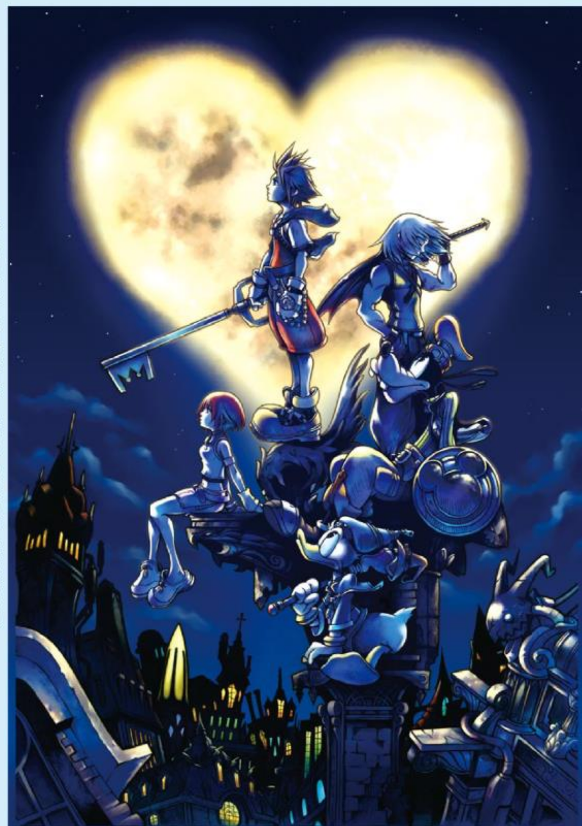
就像钟表回摆一样，迪士尼互动最终回到消费产品事业部，再次将关注点放在授权上，，这一动作与迪士尼今年处理《迪士尼 无限》问题十分相似：几年前公司加倍致力于内部开发，如今感觉已经变了。

“公司同样改变战略，将更多的使用授权模式。未来迪士尼将不会有太多产品开发相关的大笔开销，在投资和开支方面更多地会采用保守的方式。”McBeth 说。

迪士尼将会为授权产品系列保留重要位置。



回到最初



▶“《王国之心》系列”让迪士尼意识到授权开发也能获得成功。

迪士尼在电子游戏史上有众多标志性作品，有授权开发的，亦有内部独创。本世纪初，迪士尼真切的了解到授权项目发挥的有多好，也看到过失败。

从成功角度来看，迪士尼总裁 Jan Smith 开启授权 SE 开发项目《王国之心》，游戏结合迪士尼和《最终幻想》的特色，时至今日一众玩家对于《王国之心》续作依然充满热情。但并不是所有游戏都能享有如此程度的成功。

2002 年，Graham Hopper 成为迪士尼互动工作室副总裁。工作室刚刚完成裁员工作。

Hopper 之前一直在迪士尼互动工作，任职后尝试“重建业务，将迪士尼互动拉回正轨，”然而部门一些其他成员依然认为迪士尼保持现状运转也能取得成功。

“显然我们有部分非常好的员工和产品，事实上我们也有一些产品不尽如人意，这些产品的开发都是站在经济角度而不是产品质量本身来考虑的。”Hopper 说。

授权开发的游戏产品质量十分难掌控。“因为像 Square 这样的开发商通常将重点放在产品质量上，力求生产出高品质产品，而且他公司可能更多地把重点放在别的方面。”对此 Hooper 深有感触。

当时所有的主机产品都授权出去，迪士尼主要开发电脑端产品和教育相关的软件。事实上，迪士尼没有像之前那么幸运，教育产品大不如前，电脑端市场也在缩水。“我们同时处在两项业务的最低谷。”Hopper 说。

消费产品事业部总监 Andy Mooney 安排 Hopper 进入迪士尼互动。Mooney 希望 Hooper 接手团队，将所有业务都转为授权最终使公司赚到钱。在迪士尼互动拿到更多投资或实施战略计划之前，公司必须开始盈利。

Hooper 必须说服迪士尼了解迪士尼互动目前处于糟糕的境地是因为市场定位不准确。他坚持认为迪士尼互动应该转入有更多机会的领域，像迪士尼其他领域业务一样坚持“高品质产品最终会带来经济效益”的原则，而不是像现在这样追求短期利益。“游戏业务的天然属性就是短短几年都会千变万化。”Hooper 说。

Hooper 关闭了迪士尼最后一家 PC 工作室。“显然它没法赚钱。”Hooper 说。为儿童设计的电脑端产品价格越来越低，关闭也是必然。

“短短几年时间游戏界都会经历更迭换代，大量游戏退出市场。你知道的，这样会给玩家带来很大损失。但是每一次变化都会使游戏产业规模更大，变得更

好更强。”Hooper 客观评价道。

在 Hooper 看来，如果迪士尼互动完全转向对外授权产品开发，公司只能够赚取一定量的钱。每年赚到的钱都会差不多，很难有所增长。

Hopper 重新估算了一下如今依然困扰公司的报废的库存，为迪士尼的沉沦留下预警期确保这样的事情不再发生。

2002 年，迪士尼互动发布第一款 Game Boy Advance 版游戏合集：《彼得潘重返梦幻岛》（Peter Pan Return to Neverland）和《星际宝贝》（Lilo & Stitch）。在 Jan Smith 的批准下，两款产品的销量都非常可观，成为处理库存的典型。Jan 十分支持 Hopper 的观点：迪士尼应该重新开始发行自己的游戏产品。

迪士尼互动最终涉足主机游戏开发领域并取得超预期成功。早期的《纳尼亚传奇》（The Chronicles of Narnia）和之后的《四眼天鸡》（Chicken Little）成绩斐然。《四眼天鸡》是公司第一部与一家真正想做儿童游戏的工作室合作开发的产品，工作室之后被迪士尼收购。迪士尼公司不断扩张，接连买下制作了《争分夺秒》（Pure and Split/Second）的 Black Rock Studio，制作了《经典米奇》（Epic Mickey）的 Junction Point 和制作了《恐龙猎人》（Turok）的 Propaganda Games。

“公司急速发展，发展的越快，我们看起来亏得越多，”Hopper 说，“实际上我们在为未来的产品提前投资。”

迪士尼动画输出状况不太好，意味着游戏这边的业务不能仅仅依赖同名动画游戏，事实上，同名游戏取得了意想不到的成功。任天堂 DS 平台的《汉娜·蒙塔纳》（Hannah Montana）达到几百万销量，另一方面，像《化石超进化》（Spectrobes）这样的原创系列游戏从未盈利。

许多其他发行商忽略的女性玩家成为迪士尼计划中的潜在客户群体，同时迪士尼认为应该以大龄男孩为受众开发一些具有针对性的游戏。

此时迪士尼还没收购漫威和星球大战，Hopper 希望能够考虑到之前迪士尼角色没有吸引到的观众群体。然而，这样的内容和之前迪士尼收购的《恐龙猎人》并不是“迪士尼友好”型，甚至与迪士尼“家庭友好型”形象有所冲突。



为了避免这样的问题，Eisner 要求团队采用之前迪士尼电影对 Touchstone Pictures 的应对办法。2003 年，为了“战略灵活性”迪士尼互动更名为 Buena Vista Games，分别使用不同的发行商标：迪士尼互动和 Buena Vista Games。Buena Vista Games 主要用于与迪士尼大商标文化不太吻合内容的发行。很快迪士尼收到来自主机制造商的问题，最终以签署两份商标合作协议解决，也致使合作流程简化，以 Buena Vista Games 为商标发行大部分游戏。

2005 年 Bob Iger 接手迪士尼，迪士尼核心品牌方向策略开始转变。Buena Vista Games 和其他迪士尼部门一样，将名称改回到迪士尼互动。到 2007 年，商标基本统一，像 ABC 的《绝望主妇》或是 Touchstone 的《恐龙猎人》这样的状况很少出现。

“我很肯定如果迪士尼想要在游戏领域获得成功就一定能成功。”Hopper 说。“如果了解资本去向，他们就可以用每一分投资赚更多钱，投资漫威游戏比投资其他无名品牌收益更高。合理的商业决策正在制定中。”

Iger 给予迪士尼互动足够的自主权。“在许多问题上我们拥有优先通过权。”Hopper 说，但并没有覆盖每一件产品。《玩具总动员 3》是第一部没有预先与 THQ 签订授权协议的皮克斯电影，迪士尼互动希望能够开发同款游戏。这一次不再只是简单的授权给内部工作室进行开发，Iger 将选择权留给 Pixar 负责人 John Lasseter，在 THQ 和迪士尼互动的创意之间做选择。

迪士尼互动和 Avalanche Software 合作提出的创意是打造一款游戏，所有的角色都在一个大的玩具箱中活动，这也是《迪士尼 无限》的雏形。

当然，迪士尼在某个领域大获成功不代表会忽视其他领域的发展。“《王国之心》系列”依然持续开发中，第一次，迪士尼互动独立于迪士尼其他部门，不再处于消费产品事业部管辖之下，那些与其他部门绑在一起的过去成为迪士尼互动成型的历史。

时至今日

21 世纪初发布的游戏与 90 年代有很大不同，90 年游戏与 80 年代也有着许多区别。30 年来，幸存下来的公司规模相比迅速出现又迅速退场的相对较小，近年来迪士尼对于游戏领域依然存在疑问：“如果迪士尼在自主制作游戏中大获成功，接下来又会进军什么领域？”

2008 年，事情发展态势无比顺利。迪士尼的一些员工看来，迪士尼互动的发展必须依靠自身而不是依附于更大的部门。Walt Disney Internet Group 依然运转着手机在线游戏《卡通城》。两部门合并后成立了迪士尼互动传媒集团（Disney Interactive Media Group）。

“突然之间我们不再是消费产品事业部的一部分，也变成了公司最不赚钱的部门。”2007 年至 2013 年就职于迪士尼互动的全球市场副总监 Craig Relyea 如是说。

集团内部许多人认为将大家召集在一起能够帮助迪士尼互动收获更多成功。

“另一方面，这些员工的想法并没有持续太长时间，尽管当时他们感到兴奋甚至期待合并，但是在接下来的时间里意识很快就会转变。”Relyea 说。

同样，集团内部并不是每一个人都认为这样的急速扩张是一件好事情。

“我们总是说‘让我们扩大的速度更快一些，建立更多工作室，’”2007 至 2011 年迪士尼互动负责工作室合作内容的副总监 Howard Donaldson 说，“一定程度上我认为我们已经让一间工作室步入正轨，就应该建立更多，例如像 Sony Santa Monica、Naughty Dog 或是 Dreamworks 这样的工作室。他们一次制作一个游戏，产品必定能引起轰动。

2009 年，经济逐渐不景气，产品市场表现日渐滞后。游戏产业也发生重大转变：Facebook 游戏市场份额增大，迪士尼互动



▶《经典米奇 2》成为了 Junction Point 工作室最后一部作品。

更多地把资源转入手机游戏开发，主机游戏开发日益没落。Hopper的改革之路见到曙光，此时迪士尼互动在北美游戏发行商中排名22，到2010年突破前10名。

2010年迪士尼管理风格再次改变。迪士尼收购Facebook和手机游戏开发商Playdom。当年10月，Playdom负责人John Pleasants和Yahoo负责人James Pitaro成为迪士尼互动联合负责人。Pitaro继续任总裁，一切美好都在2013年11月截止。2014年，迪士尼互动裁掉四分之一、近700名员工。2月，迪士尼提拔James Pirato管理即将合并的产品消费事业部和迪士尼互动，将迪士尼互动带回那个多年之前脱离的部门。

自2010年至今，迪士尼逐渐关闭主机游戏开发工作室。2013年，在Junction Point发布工作室第二款游戏《经典米奇2 双重力量》(Epic Mickey 2: The Power of Two)之后惨遭关闭。

“据我所知《经典米奇2》与工作室关闭毫无关系，”创意总监Warren Spector说。“仅仅是因为迪士尼将迪士尼互动看做一个很好的发展平台，而且在主机游戏市场看不到太多未来。”

迪士尼互动不断发展，对于像Junction Point这样的主机游戏工作室来说是完全不同的领域。

“至少在外部人员看来，迪士尼每一时期的战略都不相同。”Spector说，“Junction Point一定程度上受到这些变化的影响。作为一家主机游戏工作室，重组成任何其他类型都会付出很大代价、面对无数风险。说实话，我希望转型，但是迪士尼不是很支持。”



▲《迪士尼 无限3.0》本身优秀的素质以及海量的DLC，让这款游戏褒贬不一。

尽管迪士尼在《迪士尼 无限》发布之前做出诸多努力，甚至关闭其他主机游戏工作室，公司内部依然有人怀疑互动实体玩具本身是否能够成功。“公司内部没有定论，迪士尼互动团队内部确定《迪士尼 无限》能够成功，”Relyea说。那些为项目工作过的人都对产品有着强烈的信念。

信念不是万能的。整个开发过程中，Avalanche经历几次策略转变，导致项目摇摆不定。“公司管理层，甚至包括迪士尼互动集团内部管理人员都不确定是否应该让《迪士尼 无限》存活下来。”Relyea解释道。

另一方面，公司开始推进手机游戏和其他不需要像《无限》同等量投资的项目。

“我们都对《迪士尼 无限》很有信心，项目无法推进时我们都有些震惊。”Relyea说。《迪士尼 无限》最终得以发布，一度成为最受欢迎的互动实体类游戏。但是《无限3.0》成为另一款迪士尼游戏史上中途转变战略的游戏。

“迪士尼已经成为一艘巨轮。在游戏领域，一切变化太快，需要不断重新起航，需要更灵活。目前迪士尼的庞大机器很难做到。”Relyea说。

迷之未来

《迪士尼 无限》三年内连续发布三款游戏：2013年1.0版本，2014年2.0版本和2015年3.0版本。今年五月，公司宣布取消《迪士尼 无限》的开发重新回到授权游戏开发模式，Iger提到公司做出这一决定很大原因在于对实体互动游戏市场缺乏信心。

随着《迪士尼 无限》的取消，迪士尼再次回到授权模式。回顾迪士尼互动历史，早已不是第一次出现这样的状况，反复似乎成了迪士尼从上世纪80年代就开始的一贯行事风格。

如果非要说迪士尼互动发展史表明了什么，一定是迪士尼游戏部门就像游戏市场一样变换无穷。迪士尼离开互动娱乐市场，按照历史惯例，很可能在不久之后会再次转变策略重新开启新的征程。

在决定还未定论之间，迪士尼已经重启授权项目，SE的《王国之心3》正在开发中，EA也在开发“《星球大战》系列”游戏，还有许多其他授权产品也在制作中，由Insomniac Games开发的《蜘蛛侠》新游戏赫然在列。

“作为迪士尼的粉丝和股东，我认为迪士尼保留互动娱乐领域业务十分重要，”Relyea说，“我始终认为钟摆终会在某一点回归原处。”



尽管2016年对于《迪士尼 无限》是结束的一年，也是迪士尼长达30年之久的自主游戏开发之路的终点。如今据公司第一次做出类似决定已经太久太久，在那不久之后，迪士尼意识到电子游戏开发是迪士尼应该进军的领域。也许不久之后，也许在未来某一天，迪士尼再一次发现，互动娱乐领域将是迪士尼的一颗新星。

周游列闻

GAME PERIPHERAL NEWS

索尼克：带刺英雄的荆棘之路

他曾力压马里奥，甚至超越了米老鼠，现在他正努力重获关注

文 清国清城 编 初心者
美编 anubis

历经浮沉

索尼克是第一个被做成大气球，参加梅西百货感恩节游行的游戏角色。1993年正是世嘉这个招牌角色的全盛时代，索尼克的巨型气球在纽约市上空翱翔，一直前行到中央公园西南角的哥伦布广场。在那里，他碰到了一个灯柱。气球破了个口开始漏气，很快就瘪了下来，还因而伤到了站在旁边的一个孩子和当时正在放假的警察。

第二年，索尼克大气球又出现了，被修补之后再次翱翔，并成功完成了前一年未完成的游行路线。NBC电视台主持人Katie Couric和Wilard Scott对这次活动进行了报道，他们对索尼克今年的出色表现津津乐道。

不幸的是，1995年世嘉在北美发售了土星主机，那年索尼克气球再次上天，再次撞到了一个灯柱，气球又一次破洞瘪掉了。这次游行的组织者回收了气球，次年不再参加游行活动，而在次年也就是1998年世嘉正式宣布放弃土星。

然后在2011年，又一颗新的索尼克气球在纽约街头升起，庆祝系列诞生20周年。这个气球飞了两年，直到2013年的游行活动中缠到了树枝，后来不得不割掉绳子将其放飞。

20多年来，索尼克一直是世嘉的标志，是一个广为人知的文化符号。他曾在无数游戏中出现，推出了数不清的手办还有几百本漫画。他还有自己的五部动画电视剧，有自己的牙膏乃至方便面。迄今为止，索尼克系列总销量已超过1.4亿套，其中有些游戏进入了史上最畅销游戏行列，也有些游戏销量令人尴尬。

索尼克自身也在不断改变，自从在MD上首次出现，到《索尼克大冒险》进入3D时代，再到变成团队动作游戏，以及最近的“《索尼克音爆》系列”，索尼克在过去20多年来经历了多次变化。他也结交了许多新朋友，虽然其中也有很多被吐槽的奇葩角色。

25年过去了，虽然索尼克的风光已不如从前，但他仍然是最能代表游戏业的经典角色之一，世嘉希望再度恢复索尼克的荣光。就像索尼克的气球一样，几经起落之后，他将再度翱翔蓝天。

超越米老鼠

随着1988年世嘉MD发售日的临近，世嘉的很多人相信，这次要创造一个新的吉祥物。此前的第一个吉祥物Alex Kidd最早在1987年的《Alex Kidd与奇迹世界》中出现，但他并没有获得足



▲在纽约游行中亮相的索尼克气球。



够的关注，与任天堂的水管工相比影响力相差太多。所以日本世嘉为了创造一个新的吉祥物开始进行内部比赛，让员工们提交自己的人设创意。策划兼美术大岛直人构思了一个蓝色刺猬的形象，名字叫SONIC，他长着獠牙，有个人类女友叫做麦当娜，他还组了个乐队，猴子是贝斯手，鳄鱼是键盘手。

这个人设创意是为了配合程序员中裕司正在开发的一款游戏，这款游戏强调速度的玩法——在硬件处理性能非常有限的当时十分罕见。美国世嘉CEO Tom Kalinske、营销总监Al Nilsen和产品经理Madeline Schroeder看了这个游戏策划案之后，都觉得这非常有潜力成为一款革命性的游戏。但也有人认为索尼克当前的设定形象并不适合作为公司的吉祥物。

世嘉人需要的是一个具有国际吸引力的吉祥物，东西方玩家都能接受，任何年龄与性别的玩家都能对其产生好感。美国世嘉的一些人感觉大岛直人设计的形象太过于攻击性，感觉有点邪恶。于是索尼克的獠牙首先被取消，形象变得更柔和，女朋友与摇滚乐队的设定也被取消了。

日本世嘉仍在开发初代《刺猬索尼克》之时，美国世嘉已经在研究其在北美的营销方案。Al Nilsen于1989到1993年之间在美国世嘉工作，他组织的第一次索尼克宣传活动，是在一些大商场进行巡回展出，同时连办了多场记者招待会，参加者可以现场对比游玩马里奥新作，然后投票选举哪个是更好的平台动作游戏。他还策划了史上第一个全球同步首发的游戏——《索尼克2》的“Sonic2sday”活动。

索尼克这个形象能如此深入人心，Nilsen是个重要的功臣，虽然从世嘉离职了20多年，他至今仍非常关心索尼克的动向，经常在自己的推特上发表关于索尼克和世嘉的内容，也参与了许多相关的网络直播。对于如今索尼克影响力的式微，他和曾经的那些同事们都感到痛心。“每次我们去E3展都是摇着头出来的。我们非常非常难过。”

索尼克的形象经历了多次改版，《索尼克大冒险》中的形象是Nilsen比较能接受的，还有《索尼克音爆》的这一版更贴近西方市场的形象。但近年来索尼克玩法的改变是Nilsen难以接受的。索尼克不再是那个被视为速度象征的音速小子，某些游戏让他产生了“身分危机”。Nilsen认为世嘉应该强化并坚持索尼克的形象特征。不过更多人认为这与索尼克游戏玩法的变化无关，马里奥同样有千变万化的衍生系列，关键问题在于索尼克游戏品质参差不齐，劣质游戏一多，品牌形象自然受损。

在索尼克最辉煌的1992年，Nilsen称其影响力超过了米老鼠。这是根据“市场评估公司”监控的“Q Score”指标得出的结论。市场评估公司副总裁Henry Schafer说，索尼克在过去20年的Q Score是保持相对稳定的。到2015年春季，索尼克的Q Score是20分（表示20%的人将其认为是自己最喜欢的角色之一），在6岁以上人群中的认知度是58%。在6-8岁的男孩群体中，这两个数值分别是48和71%。这主要是因为近期热播的《索尼克音爆》动画电视剧再次提升了小学生对于索尼克的认知度。



▲为索尼克在美国的市场营销做出努力的Al Nilsen。


▲当时《索尼克大冒险》的这一幕让很多玩家感到震撼。

马里奥仍然是目前知名度最高的游戏角色，在6岁以上人群中的Q Score是30和73%。而米老鼠是35和86%。“我相信人们对索尼克还是有爱有感情的，虽然他们已经放弃了游戏，但没有放弃这个角色。”Nilsen说。



▲《索尼克大冒险》是系列的一次重大变革。

成功进化

1995年世嘉土星在美国发售后，面对PS和N64的竞争节节败退，这与其缺乏高质量的平台动作游戏也有关，毕竟当时这是低龄玩家最喜欢的游戏类型。在PS上有《古惑狼》，N64有《马里奥》，而索尼克在土星上却没有留下什么。对于世嘉来说，这是技术转型之痛。

由于32位机的3D性能有限，要实现索尼克所需的高速3D场景处理能力，土星的机能根本不够用。世嘉实验了多种玩法，比如1996年推出的俯视视角的《Sonic 3D Blast》，给了索尼克一个伪3D的空间。当时世嘉内部也在开发全3D的索尼克，代号为“索尼克极限”，由于遇到了无法攻克的技术难题而中途取消。

随着系列的停滞不前，SONIC TEAM只能将希望放在下一代主机。中裕司在忙完土星的《梦精灵》后，重新成为索尼克的制作人。随着DC首发的《索尼克大冒险》不负众望，利用DC强大的3D机能，实现了比2D时代更强烈的速度感，同时利用多视角表现方式，给人以更强烈的视觉冲击力。

负责《索尼克大冒险》新版索尼克人设的是上川祐司，“在美术方面，我们强调了线条的强弱对比，给他更硬的形象，同时又保持了具有亲和力的卡通感。他的姿势也变得更有活力，与之前的设计相比更强调动作感。还有一个重大变化是索尼克长高了，瞳孔变成了绿色，有了更多的面部表情。

《索尼克大冒险》与过去相比更注重剧情，用情节推动游戏的发展，这样就更能塑造索尼克及其他重要角色的性格。游戏中有6名可操作角色：索尼克、特尔斯、纳克尔斯、艾米、大猫以及机器人E-102 Gamma。每个人都有各自的故事互相交织，从不同的角度进行展现。每个角色还有各自的主题曲，以匹配各自的性格。

《索尼克大冒险》是DC最畅销的游戏，也是公认的索尼克向3D时代最成功的转型。现任SONIC TEAM负责人饭冢隆就是当时《索尼克大冒险》的导演，他表示这是索尼克几十年来最重要、最成功的一次进化。饭冢隆说：“我们认为，正是有这次的进化，他才能生存下来，并保持了20多年的流行。”

Christian Whitehead 是一二两代《索尼克》的手游复刻版制作人，他用自己的“复古引擎”重写了原作的源代码，他也认为索尼克的 3D 转型对于该系列的长远发展有决定性意义。但他同时认为，《索尼克大冒险》也开了一些不好的头。比如该作有多名角色可以操作这一点，将索尼克系列专注于速度的玩法给打散了。“我认为其他的一些角色有点画蛇添足，特别是在后来的一些游戏中，有时你还要被迫使用他们，这就产生了反作用了。”

《索尼克大冒险》之后的游戏都在模仿其玩法与故事风格，系列的异化发展变得一发不可收拾。



迷失

2001 年的《索尼克大冒险 2》和 2003 年的《索尼克英雄》获得的整体评价还是积极的。这两作都延续了互相交织的叙事方式，系列新角色暗影刺猬与蝙蝠罗格登场，还有曝光度比较低的蜜蜂查米和变色龙艾斯皮奥。

之后几年，SONIC TEAM 与索尼克系列一起经历了几次的动荡。2006 年世嘉试图对索尼克进行重启，新作直接定名为《刺猬索尼克》。而就在该作开发中途，系列缔造者中裕司离职，创办了自己的 Prope 工作室，专注于手游事业。2012 年他在接受媒体采访时说，之所以离开，是因为不想再开发索尼克，他要做一些原创新项目。“现在我可以没有任何限制地开发自己想做的游戏，可以与其他任何公司合作。”

2006 年的《刺猬索尼克》中，玩家可以操作索尼克、暗影和白银刺猬，这个有心灵传输能力的刺猬从 200 年后穿越时空而来，目的是杀死索尼克。在这三个主要角色之外，玩家还要间歇性地操作特尔斯、艾米、纳克尔斯、罗格等角色，才能到达主角们无法抵达的地区。总的算下来，游戏中的可操作角色多达 9 人。该作于 2006 年 11 月 14 日发售，作为系列诞生 15 周年纪念作品，却充满了大量的 Bug，发售后恶评如潮。

2008 年，世嘉推出了《索尼克释放》，该作同样是负面评价居多。这次索尼克是惟一的可操作角色，但新增的变身系统将其变成了一款徒手肉搏型游戏。虽然口碑不行，但是凭借索尼克的号召力以及世嘉的市场推广，本作销量仍在 200 万套以上。

《索尼克 2006》和《释放》是首批登上 PS3 和 X360 的索尼克游戏。新一代主机面向的是年龄更大的玩家，孕育了《刺客信条》、《神秘海域》、《质量效应》等更加成年化的游戏。在这些新主机上，低龄玩家不断减少，索尼克面临困境。

在口碑越来越差的同时，世嘉开始在复古与创新这两条道路上同时摸索，推出了《索尼克 4》“第一章”和“第二章”，还有《索尼克 色彩》、《索尼克世代》以及《索尼克 失落的世界》，把索尼克重新带回到“速度”的正道上，并加入更古典的索尼克关卡设计。2010 到 2013 年间发售的这几款游戏，业界反响可谓毁誉参半，不过比之前的两作总算有些进步。

然后，世嘉宣布对索尼克进行又一次重大改版。



▲《索尼克音爆》的索尼克形象似乎已经变得有点“崩坏”了。

品牌再造

2014 年 2 月，世嘉公布了索尼克最新一代游戏，这次是与电视动画版同步。Wii U 独占的《索尼克音爆》被世嘉描述为“令人熟悉而又崭新的索尼克”。负责本作开发的是 Big Red Button 工作室。该作在美术风格上有了全新的面貌，玩法上围绕组队制，有多名角色可选。索尼克变得更高，有了蓝色的手臂以及大丝巾。

这款令人陌生的索尼克游戏遭到了媒体与玩家的一致差评。游戏首发同时推出两个版本（另外一个是 Sanzaru Games 开发的 3DS 版《索尼克音爆 破碎的水晶》），发售初期加起来总共只销售了 49 万套，成为史上销量

最差的索尼克游戏之一。Big Red Button 创始人 Bob Rafei 失望地说："这个行业真是残酷，只要一款产品表现不佳，就可能面临破产的境地。"

在创办 Big Red Button 之前，Rafei 在顽皮狗工作室工作了 13 年。他在 1995 年以美术总监的身分加入顽皮狗，开发了 1996 年的 PS 独占大作《古惑狼》。此后他几乎参与了顽皮狗所有新作的开发，一直到 2007 年的《神秘海域》。平台动作游戏是他最喜欢的类型，当年之所以走上游戏开发这条路，索尼克是重要原因之一。"当时我还是个年轻的小美术，看到索尼克在你放下手柄时那不耐烦的动作，感觉非常有趣，像打破了第四面墙。"他说的就是初代《索尼克》里玩家长时间没有操作时索尼克的动作。从此，通过这种小细节表现角色性格，就成为了 Rafei 一直遵守的游戏设计理念。

《索尼克音爆》是系列历史上为数不多的、由西方开发商面向西方市场开发的游戏。Rafei 对世嘉提出的概念很感兴趣。他认为世嘉创新的意识是一种勇敢的表现，如果不改变，就只能慢慢等死。Rafei 说，索尼克是为表现 MD 处理速度而诞生的角色，但是此后速度越来越快，一度超出了人脑能够掌握的速度。之后世嘉开始摸索角色个性，给予索尼克及其他角色以各自的故事。《音爆》也跟随了这个方向，目的是将索尼克这个形象塑造得更丰满。在游戏开发过程中，SONIC TEAM 方面负责监制，Big Red Button 对角色形象做出的任何修改都要征求 SONIC TEAM 的意见。东西方不同的文化理念产生了一些冲突，日本方面更注重保留传统，而西方团队希望有更大的创新力度。"有时候我们完全搞不清楚他们究竟是对哪些细节不满意。"Rafei 说，他们在索尼克的眼睛和身材比例上花了大量时间进行微调，SONIC TEAM 一直都不满意。世嘉一方面希望开发商能够大胆做出创新改变，一方面 SONIC TEAM 又把标准卡得很死。

Rafei 说，Big Red Button 本来可以用更保守的方法去做游戏，但他认为作为一家外部开发商，他有责任用一种新的思维模式对游戏进行重塑。

Rafei 说："我发现索尼克和他的粉丝还有业界之间的关系非常复杂。很多人对索尼克是有感情的，因为他陪着他们成长，但是因为已不再年少，他们又失去了对他的兴趣。"Rafei 希望通过这次品牌再造，能够让索尼克更能经受时间的考验。但他承认，这一切最终还是要由历史以及玩家来决定。



警钟

2015 年 7 月，世嘉游戏事业 CEO 里见治纪在《FAMI 通》杂志的采访中承认，过去十年来世嘉所推出的游戏"部分背叛了公司长期粉丝们的信任"。今后世嘉的主要工作，就是要赢回消费者的信任，再次成为一个金字招牌。SONIC TEAM 负责人饭冢隆认为，其中一个主要解决方案，就是要更注重游戏质量。饭冢隆说，对于《索尼克音爆》的失败，自己也有不可推卸的责任。当时优先考虑的是游戏的发售时间，



而不是将质量放在第一位。而且 SONIC TEAM 对该作的参与还不够深。饭冢隆希望建立一套新的内部质量标准，同时给予开发团队必要的资源，开发出能满足玩家期待的游戏。

"我们希望当你购买索尼克的游戏，看到世嘉的 LOGO 印在上面，就知道会获得出色的游戏体验。理想情况下，我希望就算是不玩索尼克的玩家，也能喜欢这个角色。"为此，饭冢隆和 SONIC TEAM 需要将索尼克这个品牌更广泛地进行跨界发展，电视、电影和周边商品要更多样化，索尼克的游戏种类也要更多。同时还要保持索尼克"儿童时代怀旧偶像"的形象。

饭冢隆多次提到《索尼克音爆》，作为一款被玩家与媒体一致唾弃的游戏，它也给世嘉敲响了警钟。对于索尼克的形象变化，世嘉将会更加谨慎，饭冢隆表示希望未来 5 到 10 年能保持索尼克形象的固定。而索尼克的游戏仍然会不断变化。"我们只会把 SONIC TEAM 的 LOGO 放在我们有信心的作品上，我们会继续创造好游戏，让 SONIC TEAM 继续成为高质量的代表。"

手游也是提高 IP 知名度的一个重要渠道，同时也有可能诞生爆发型的游戏。《索尼克 DASH》这款纯手游下载量超过 1.2 亿，成为该系列历史上玩家最多的一作。世嘉手游部门首席运营官 Chris Olson 说："我们希望只要有玩家的地方就有索尼克。我们要力推高质量游戏。"

美国世嘉营销总监 Nilsen 相信，世嘉仍然有机会创造出一款与当年 MD 版一样具有轰动性的新世代索尼克，他说："我对索尼克的未来仍然有很高的期望。索尼克没有死，他只是暂时走出了聚光灯。"



▲最新公布的两款新作，复古的 2D 平台动作《索尼克 狂热》与 3D 的"索尼克计划 2017"，彰显了世嘉重拾系列荣耀之决心。

Steam：日本PC游戏复兴者

深处困境的日本游戏开发商，在 Steam 上找到了自己的救命草

当日本家用机市场持续萎靡之时，除了欣欣向荣的手游市场外，还有一个令人意外的游戏领域正在悄然崛起——过去几乎沦为18禁游戏专用平台的PC，正逐渐成为日本越来越多游戏发行商的选择。而造成这一现象的最大功臣是Steam。

微软在日本市场上砸了几十亿美元，最终依然落得惨淡收场。而Steam在日本几乎没有正式推广过，日本游戏发行商们却趋之若鹜。如今大部分日系家用机大作都有推出PC版的计划，而这些PC版几乎都是奔着Steam去的。最近在Steam上线的超级冷饭《最终幻想IX》，发售一周销量突破11万套。Steam版本销量超越日本本土主机销量的例子比比皆是：《黑暗之魂Ⅲ》在Steam发售不到两个星期，销量就超过了70万套，而PS4版的日本首周销量仅21万套。《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》Steam版销量超过62万套，而PS4日版销量仅47万套……这些游戏在日本都进行了大量的广告宣传，而在Steam发售几乎不需要投入广告费，二者的利润对比一目了然。

对于日本开发商来说，Steam最大的好处是足够国际化。日本人仍然不喜欢用PC玩游戏，Steam在日本的总活跃用户不过200万出头，不要说和美国比，即使和中国比也不在一个量级上（Steam国区用户已超过1000万）。但日本厂商投奔Steam看中的不是本国玩家，而是全球市场。过去几年来，一些做小众向游戏的日厂，也通过Steam的全球化优势而获得了可观的收益。

最早引起开发商与发行商关注的成功案例，可能是2012年登陆Steam的《伊苏 起源》和《伊苏 菲尔加纳之誓》。Falcom原本就是做PC游戏起家，对于PC平台更为积极。而且通过北美的固定代理商XSEED公司，Falcom的游戏在英语国家一直都有一定的用户基础。XSEED当时就认为，通过Steam发行游戏可以触达更多潜在用户，所以在大力推动日本方面支持Steam。

XSEED发行部主管Ken Berry当时曾对媒体说：“说服Falcom把PC游戏拿到Steam上是一件很容易的事，问题是他们一直缺乏内部资源去做本地化工作，因为他们是一家很小的开发商，新项目都忙不过来。所以最后只能由我们来负责全部的本地化工作，包括程序方面，Falcom只需要最低限度的参与。”



▲《伊苏 菲尔加纳之誓》

这次尝试的成果是令人振奋的。之后他们继续在Steam上推出了《伊苏1》、《伊苏2》、《伊苏6》、《英雄传说 空之轨迹》、《英雄传说 空之轨迹SC》等游戏。从数据统计来看，Falcom的大部分游戏都能轻轻松松卖过10万套以上。对于这么一家小公司来说是非常惊人的成绩，要知道10万套这个数字，对于这些游戏的家用机版来说都是相当艰难的。

Falcom社长近藤季洋曾对媒体说：“从目前的情况来看，北美玩Falcom的PC游戏的玩家已经超过日本了，我们对于Steam的表现非常高兴，相信空间还有很大。Falcom是一家原本只开发和销售PC游戏的公司，我们希望看到日本PC游戏的复兴。”

XSEED能做的也就是帮助其他发行商做本地化。而同样是做游戏本地化的工作室Carpe Fulgur，两年前就开始做更深入的尝试，联合EasyGameStation推出了《Recettear》，目前在Steam的销量超过44万套。就是这家公司的编辑Andrew Dice帮助XSEED.Valve建立了合作。

“很长一段时间以来，我们都不大确定这个项目到底能不能行得通，即使是在已经推出两款《伊苏》之后，”Dice说，“我们要确保它能达到足够的销量，证明XSEED有能力将PC游戏发行做到一定的规模。”

Rising Star Games在2013年收购了SWERY和Access Games的《致命预感 导演剪辑版》。这款悬疑恐怖游戏在Steam上卖掉了18.6万套。同年发行商Ghostlight买下了《阿加雷斯特战纪》，这款SRPG由Idea Factory与Red Entertainment、Compile Heart共同开发。Ghostlight社区经理Ross Brierley说：“Steam上人们对于JRPG移植都有很大的兴趣，每次我们在博客中提到相关话题，都会导致访问量急剧攀升，大量的评论令人振奋。只要这第一作成功，后面我们就可以将更多JRPG带到PC上，而且通过这样一个平台可以实现全球发布。”

之后Ghostlight推出了前传《阿加雷斯特战纪0》以及续作《阿加雷斯特战纪2》，第一款游戏销量超过19万套，不过前传销量降低到6.6万，续作进一步降低到4.5万。但对于这种小制作的游戏来说，这已是令开发商喜出望外的数字了。Ghostlight还发行了Idea Factory的《无限制魂》，不过该作销量惨淡，可能是因为本地化改动的内容太多。

2014年，世嘉也开始拥抱Steam，在Steam上推出了《战场的女武神》。2008年该作在PS3上推出时备受好评，可惜销量不佳。虽然时隔六年，但该作仍然引起广泛关注，发布24小时内迅速冲上了Steam下载榜首，成为近年来世嘉罕见的成功案例。当时世嘉欧洲的John Clark说：“我们要借此机会感谢所有粉丝对这次游戏发布的支持，对于Steam玩家们的热烈反响我们非常欣喜。”

《战场的女武神》的Steam版销量超过60万套，这是世嘉做梦也没有想到的成功。当年世嘉对PS3独占的《战场的女武神》寄予厚望，结果发售首周销量不到10万套，虽然后来在话题推动下销量

有所回升，但最终在日本也不过是24万套的销量，给世嘉造成了惨痛的亏损。如今Steam弥补了当年的遗憾，同时让世嘉认识到这个PC游戏发行平台的巨大威力。之后世嘉的大作开始相继登陆Steam，包括2015年推出的《索尼克 失落的世界》。不过玩家们最期待的还是“《如龙》系列”登陆Steam，从该系列在欧美重度玩家中的知名度以及欧美媒体的卖力推荐来看，相信这只是时间问题。

Steam甚至拯救了一些原本深陷困境的厂商，比如一直在生死边缘徘徊的SNK Playmore。SNK高层曾对《FAMI通》杂志透露，正是因为看到了Steam移植版的成功，他们才从柏青哥市场重新转战游戏行业。Steam版的《拳皇XⅢ》销量超过36万套，《合金弹头3》销量更是超过了57万套。这都远远高于过去他们在家用机上推出时的销量。

显然，Steam为日本开发商和发行商进军欧美市场提供了绝佳的机会，尤其是那些在欧美缺乏发行渠道的中小厂商们。这些厂商们在日本本土正处于尴尬的境地。一方面PS4游戏开发成本太高，而且PS4在日本的用户太少。另一方面，3DS毕竟是个太老的平台，PSV更是即将寿终正寝。日本中小型家用机游戏开发商们正面临没有平台可选的困境，此时迅速崛起的Steam就成为了他们的救命草。

Steam还有一个特点是有大量的怀旧玩家，一款已经发售十几年的游戏，直接扔到Steam上，都有可能卖个几十万套。而在家用机上，就算是原封不动的移植，也需要投入不少的开发资源，每次升级换代都要重新移植一次，销量也通常不及Steam。此外，在家用机上推出游戏，大部分日厂都需要通过欧美发行商来发行，而在Steam上他们可以自己发行，成本非常低廉。这一切都意味着未来将有更多经典日式游戏登陆Steam，也会有更多偏门日式游戏推出Steam版。





◀▲《战场的女武神》在Steam平台上名利双收。

MC世代：《我的世界》与教育革命

这款现象级游戏早已将影响力渗透到各个领域，其中最重要的或许是教育

不知不觉《我的世界》诞生至今已有7年，这款看起来极度简单的游戏，却创造了真正意义上的社会现象，堪称史上最具影响力的游戏之一，它的流行程度至今没有任何消退的迹象。

《我的世界》的文化现象让人想起七八十年代个人电脑刚刚兴起的时候，成长于那个时代的孩子们对编程文化产生了浓厚的兴趣，所有孩子都开始学BASIC，与朋友们交换自己的创作。很多编程天才就在这样的环境里产生。佐治亚理工大学媒体研究教授Ian Bogost说，《我的世界》也许就是这个时代的个人电脑。



北欧工艺文化

与过去抽象的数字和语言相比，《我的世界》则是将计算机科学的乐趣具象化。1924年社会评论家沃尔特·本杰明说：“孩子们总是特别喜欢溜到工地上，看一座座建筑如何拔地而起。他们似乎天生无法抵挡建造、园艺、裁缝、木工的魔力。”

对于方块建造的着迷，似乎植根于欧洲文化的核心。费城艺术馆馆长柯林·方宁说，历史上欧洲的哲学家们就在不断推荐方块建造游戏，认为这是一种培养抽象思维的很好的方式。教育家福禄培尔是幼儿园的发明者，他曾开发过一种方块玩具，能展现万事万物的内在联系。孩子们先是从简单的方块开始，逐渐建造更复杂的形状，然后将其与现实世界作比较。很多知名教育家如蒙台梭利也采取了此概念，用木制设备进行数学教育。

20世纪的政治灾难时代，欧洲思想家们认为建造游戏不仅能教育孩子，还能治愈他们的心灵。丹麦建筑师卡尔·希尔多·索兰森指出，二战期间很多城市的废墟地带变成了“垃圾游乐场”，孩子们用镐、锤、锯等工具对断壁残垣进行改造，而这正是建造新文明的开始。在瑞典，教育学家们担心社会的工业化和机械化会导致孩子们失去动手能力，于是他们教孩子们学手工技能、木工技术，将很多传统工艺传承至今。

当方宁第一次看到《我的世


■ Markus Persson

界》，他马上就找到了认同感。历史上的各种教育理念都在这游戏身上找到了证据。“就像很多北欧的玩具，千百年来都是木制的，这反映了对于工艺及质量的永恒追求。”方宁说，在《我的世界》中，木头是新玩家进入游戏时能获得的最早的资源之一，砍树马上就能积累大量木材，由此开始建造文明。孩子们用各种工具，将原本充满危险的环境变成了自己生存的天地。

按照欧洲的传统，积木一直被认为是一种有益的玩具，所以《我的世界》也被很多家长认为是一种健康的游戏。《我的世界》成功继承了乐高，成为新一代的创意玩具。很多文化观察家认为，如今的乐高已经变质。最初的乐高是一种创意玩具，是一个开放型的玩具，用户可以自由发挥想象力，搭建出任意形状。而现在乐高变成了与各种品牌合作的玩具模组，从霍格沃茨城堡到《星球大战》的飞船，玩家所做的是拆开包装，按照说明书一块一块地按照既定的形状搭好，实际并没有创意可言。而《我的世界》就像最早的乐高积木一样，是一个真正用于创意建造的工具。

《我的世界》出自瑞典人Markus Persson之手也许是冥冥中的必然。在他的成长环境中深受手工艺教育的熏陶，自然形成了那样的创造意识。今年36岁的Persson，也是在80年代个人电脑大潮中成长的孩子，7岁起就开始在父亲的Commodore 128电脑上编程。2009年，他用闲暇时间创造了《我的世界》。这款游戏发布初期的玩家都是成年的技术宅男，因此只在这个小圈子里流行。直到2011年，孩子们发现了这款独特的游戏，于是游戏销量就从那一年开始爆发了。

《我的世界》的爆发离不开玩家之间的分享。Persson为玩家提供了便利，玩家可以将自己创造的世界打包，以地图的方式上传到网上，让其他玩家下载游玩。技术水平更高的玩家可以修改游戏的代码，创造新类型的方块和生物，然后上传给其他玩家下载。更进一步，玩家还可以租用服务器，将自己创造的世界变成网络游戏，租服务器的价格低至每月5美元。他们也可以去更大型的商业服务器游玩，全球最大的商业服务器能达到数十万人同时在线，超过了很多大型网游。这些商业服务器养活了很多游戏开发者。

Persson在成功之余也有很多烦恼，每天他的邮箱和推特、论坛都会被玩家挤爆，无数玩家急迫地要求他对游戏进行更新，给他们更多更好玩的内容，或者对他们不满的一些设定破口大骂。不胜其烦的Persson萌生了退意。2014年他将游戏以20多亿美元卖给微软后，斥资7000万美元买下洛杉矶比弗利山的一座顶级豪宅，如今他拒绝谈论任何关于《我的世界》的话题。他曾对媒体说，把《我的世界》卖掉的目的就是为了远离这一切。

打开编程世界

《我的世界》最大的魅力是自由，无所不能的自由。而红石的存在为这种自由插上了一对翅膀。红石就是这个方块世界的电路，为方块之间传输能量。将包含能量的方块与红石连接，安装在另一端的方块就能接收到能量。在这边按一个按钮，另外一边连接的方块就会移动。Persson设计红石的想法是为了模拟现实世界的电路，就像为乐高积木设计一个电路模块一样。这样玩家就可以用这种模块创造出所谓的“逻辑门”。将两个开关模块并排放，用红石连接起来，就形成了所谓的“AND”门，如果将开关1和开关2全开，能量就会流过红石线路。如果将两个开关翻转，就形成了“OR”门。AND与OR，形成了与计算机芯片内部相同的基本构造，或者说是编程中的布尔逻辑。而这就打开了无限的可能，玩家可以用方块创造巨型的复杂机器，有人甚至在游戏中创造了一部可以实际使用的手机。

要掌握红石，需要极强的逻辑思维能力，还要经过不断的除错。当你的机器无法顺利运转时，你要将整个线路检查一遍，发现问题所在。这是计算机科学家们所说的计算机思维。玩《我的世界》的孩子们，相当于每天都在接受这种思维教育。同时也让孩子们知道，做一个程序最花时间的不是写程序本身，而是后面除错的过程。程序员要发现错在哪里，并进行修复。

于是《我的世界》成为了一个完美的教育工具。政策制定者们希望借此培养孩子的科学、技术、工程及数学能力。学校与政府为了让孩子积极学习编程已经投入了无数资源，没想到被一款游戏轻而易举地实现了——虽然这并不是一款用教育思维做出来的游戏。Mojang的主策划Jens Bergensten说：“我们从来没有过那方面的意图，我们一直都是在为自己做游戏。”

《我的世界》还有一些功能与软件工程师的工作更加相似。比如程序员经常用指令行这种基础的界面写代码和控制电脑，输入抽象的文字指令，不用借助鼠标点击。很多程序员抱怨，虽然图形界面让一切简化，但是也在让人傻瓜化。现在的孩子们已经不像七八十年代那样学指令行，这不利于编程技术的传承。而在《我的世界》中包含了指令行模式。游戏时输入“t”或者“/”，就会出来对话窗口，可以和


■《我的世界》玩家的创造力令人叹为观止。

其他玩家聊天或者发布指令改变环境。比如输入“/time set 0”，马上就会把游戏中的时间变成午夜，太阳瞬间消失，月亮爬上山头。还有其他更复杂的指令，需要玩家掌握更专业的编程知识。

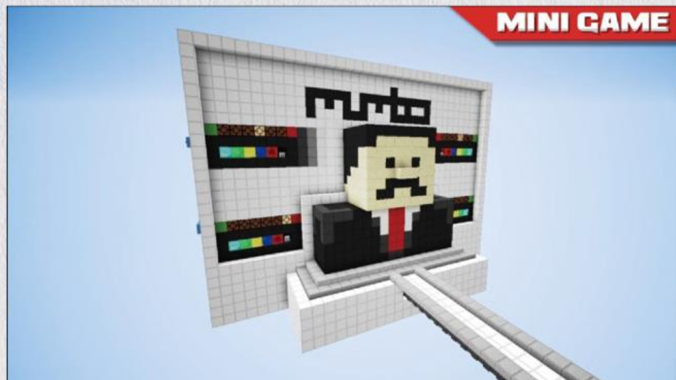
Mimi Ito 是加州大学的人类文化学家，也是 Connected Camps 的创始人，这是一个让孩子们一起玩《我的世界》的网络项目。Mimi 深入研究了玩家的学习行为。他认为，当孩子能够像黑客一样玩游戏，能够设计红石设备或者用指令玩游戏，他们就会经常泡专业论坛，从成人玩家那里学习经验，而这些人通常是专业程序员。于是不知不觉间，孩子们就开始向专业人士学编程了。这对于很多孩子来说可能是改变人生轨迹的事，他们会借此看到自己以后的职业轨迹，职业程序员为他们打开了一个新世界。

《我的世界》也经常让人感到沮丧：Mojang 每个星期都会更新《我的世界》，有时候新版本会出现跟旧版本有所不兼容的情况。玩家抱怨说他们花了大量时间做出来的东西，有时候会因为版本更新而用不了了。有人花了几个星期的时间创造了巨型过山车，结果更新后轨道的功能变化，整个过山车就失效了。还有人花了几个月的时间在自己的多人服务器上建造了庞大的城市，结果一个服务器故障就毁掉了一切。这无疑是令人崩溃的时刻。

创造与分享

现在《我的世界》已经 7 岁了，这意味着 Ian Bogost 很快会在它的佐治亚理工迎来一批玩着这游戏长大的学生。他对此非常期待，“我很好奇他们对于技术的态度是怎样的。”

大部分游戏要想达到 1 亿以上的用户规模，一个重要的前提条件就是要简单易上手，对于面向低龄玩家的游戏尤其如此。而《我的世界》实际上是一款门槛非常高的游戏，新手很难理解这样的游戏究竟怎么玩，以及乐趣到底在哪里。游戏中没有任何提示，玩家该做什么，怎样做？这一切都要玩家自己摸索。事实上这并非 Mark Perssons 故意为之，而是其创业初期的条件所致——这是他独自一人开发的游戏，他没有精力和预算去设计教学关卡。从游戏设计的角度来说，这可能是一个反面教材，但它却成为了引发玩家之间交流的关键。技术作家 Robin Sloan 认为，《我的世界》是一款“关于秘密知识的游戏”——正因为玩家不知道该怎么做，所以需要在朋友间进行交流和分享，而这就促进了它的社交传播。玩家们在学校里讨论它的秘诀和战略，在论坛上进行经验交流。大约在 2011 年出版商们开始推出游戏的官方攻略本，很快就成为了畅销书。





◀▲ Oliver 和他的作品。

澳大利亚昆士兰理工大学数字媒体系教授 Michael Dezuanni 认为，在《我的世界》里，知识成为了社交的资本。根据 Dezuanni 对一批中学生玩家的观察，当玩家们在游戏中有了一些新的发现，他们会非常兴奋地与同好们分享，因为这是表现自己专业性的机会。

学习《我的世界》的最佳工具是 YouTube，目前在 YouTube 上与该作相关的视频超过 7000 万个，其中有很多都是教程性质的。于是很多玩家都借助 YouTube 来学习经验，因为这比他们自己摸索快得多。据统计，“Minecraft”是 YouTube 上搜索排名第二的关键词，仅次于“Music”。

“我也不知道这些视频该怎么分类。”YouTube 游戏内容主管 Ryan Wyatt 说。《我的世界》的这些视频已经完全模糊了消费者和创造者之间的界限。在 YouTube 上，既有 PewDiePie 那样拥有几千万订阅观众的大主播制作《我的世界》的视频，也有数不清的玩家拥有自己的频道专门制作相关视频，他们的订阅观众可能只有几十人甚至个位数。他们做这一切完全是出于个人兴趣，只要有那么几个朋友观看就心满意足了。谁也不知道在这些小主播里是否会诞生下一个网红。

《我的世界》已经催生了一大批以主播视频为生的名人。比如 25 岁的英国人 Joseph Garrett，其网名为 Stampy Cat，他的 YouTube 频道有 700 多万订阅观众。还有一位英国人 Mumbo Jumbo 也是《我的世界》的视频网红，他的真名叫 Oliver Brothehood，以其对红石神乎其技的应用而著名。他今年才 20 岁，从 16 岁就开始发布网络视频。最初他也是纯粹自娱自乐，直到有一天，他做了一个有 20 道复杂开门设备的视频，意外成为了 YouTube 的热门视频，获得了 100 多万的点击量。越来越多的粉丝找到了他，他也开始每天发布有趣的视频。现在他每个星期花 50 个小时做视频播给玩家看。过去他通过在学校里送报纸兼职赚钱，一年前他的视频收入早已超过了其他兼职。

“我对妈妈说，我不送报纸了，她问为什么啊？我说我做了个 YouTube 频道，赚得更多。”然后他妈妈看了一下他的频道，当时已经有 4 万多的订阅观众，每月的访问量比她工作的报社网站还要大。

第二年，Oliver 打算在大学里学计算机科学。“在红石圈子里，我



周围的很多人都是程序员。”Oliver说，自学编程的过程就像学《我的世界》一样，不断地实验，在网络论坛里交流。他在大学申请函里描述了自己的YouTube频道，于是那所大学连他的学校成绩都不看就直接把他录取了。“看起来这发挥了作用。”他说。



自我管理

去年，12岁的华盛顿州学生London设了一个服务器，用来和朋友们玩《我的世界》。他把自己做的游戏面向所有人开放，结果跑进来一些熊孩子，用炸药把他和他朋友辛辛苦苦创造的场景全炸掉了。他关掉了服务器，之后开了个新服，采用了一些较为严格的规则。其中之一就是所谓白名单，只有由London批准的玩家才能登陆。他还用了一个插件阻止玩家摧毁别人建造的东西。

《我的世界》与普通网游不同的是，微软并不掌握所有的服务器，绝大部分服务器是玩家自己架设或者租用的。玩家出于好玩的目的，自己租服务器，把自己做的游戏变成网游，给朋友或者陌生人免费玩。也有一些水平更高的玩家，将自己做的游戏商业化，微软并不打压这些商业服务器——虽然按照网游的定义这些已经算是严重伤害游戏公司利益的私服，但对于《我的世界》这么一款强调创造的游戏，却要利用这种现象维持其长期热度。

Seth Frey是达特茅斯学院计算机社会科学系的博士后，他专门研究《我的世界》服务器用户们的行为，他认为这款游戏实际上能让玩家学会社会责任感。“这些孩子们创造了世界，他们以为自己在玩游戏，实际上他们解决了人性所面临的最大难题。”Frey非常推崇诺贝尔奖获得者Elinor Ostrom的政治经济理论，他分析了普通人管理自己及资源的意想不到方式。而《我的世界》就反映了这种管理方式：玩家们需要不断和他人沟通，要在不同玩家的需求之间进行妥协和权衡。

3年前，康涅狄格州的一个公共图书馆决定架设自己的《我的世界》服务器，玩家只要拥有图书馆的借书卡就能免费玩。900多个孩子报名参加，他们形成了一个真正的社团。为了防止冲突，图书馆安装了插件，玩家们会拥有一块只有自己才能进入的私有土地。即便如此，冲突仍然爆发了。图书馆管理员John Blyberg说：“我接到了电话，对方说‘我是Dasher80，有人闯进来拆了我的房子，这是怎么回事？’”有时候管理员不得不介入调停。不过这种争端变得越来越少了，因为玩家们开始学会自我管理。

很多家长与学术机构认为，《我的世界》服务器为孩子的成长提供了一个重要的“第三场所”，让他们在学校和家庭之外，有一个能够自己做主的地方。虽然Instagram、Snapchat等社交软件也可以说是“第三场所”，但《我的世界》有不同的社交需求，孩子们要学会尊重别人的虚拟空间，以及如何进行合作。

美国自然历史博物馆数字化学习副主任Barry Joseph说：“我们对孩子们在现实中的行为进行了太多的约束。”他说小时候他和身边的朋友们都是到处晃也没家长管，而现在的家长们太担心孩子们的安全，因此对孩子的行动自由进行了太严格的限制，而《我的世界》提供了一个自由的空间。

Joseph自己的儿子Akiva今年9岁，放学后他和同学Eliana就在《我的世界》里碰面聊天或一起玩。“我儿子可以在家里和朋友们一起用镐啊铲啊一起建造——这是所有孩子都应该有的需求。”可以说，《我的世界》不只是一个游戏，更是一个社交平台。

《我的世界》正在让大批青少年变成网络运营的专业人才。13岁女孩Lea原本只是Total Freedom服务器的普通玩家，由于该服务器管理员什么都不做，导致大批熊孩子破坏了游戏的平衡。Lea自告奋勇成为了管理员。几个月的时间里，她自学各种软件，用“指令间谍”软件记录玩家的行为，将熊孩子直接传送到“time out”区域。然后她被提升为telnet管理员，也就是可以通过远程直接登陆服务器，这是专业人士管理服务器常用的工具。通过深入参与《我的世界》的社交世界，Lea变成了专业的系统管理员。

教育拓展

《我的世界》目前依然是如日中天，它的流行还能持续多久？这也要看微软的商业策略。目前微软对该作的开发和运营并没有过多参与，大部分决定都放手让Mojang自己把握。微软与Mojang都希望《我的世界》能够进一步降低门槛，比如能让更多低收入家庭的孩子们也开始玩。Mimi Ito发现，那些通过这款游戏学会技能（比如学会逻辑、管理服务器、做YouTube频道）的孩子大多来自中高产阶级家庭，他们的父母和补习班让他们有更好的基础。所以教育者们正尝试将《我的世界》引进课堂，让家庭条件较差的学生也能通过游戏学习更多技能。很多图书馆都在电脑上安装了《我的世界》。

在纽约贫民区的布隆科斯图书馆，馆长Katie Fernandez已经为青少年设立了“《我的世界》日”，他会给孩子们布置一些任务，让他们通过游戏来完成。某日，他给孩子们布置了一个任务：45分钟内建造出凯旋门。有三个孩子合作建造，另外一个孩子自己做。那三个孩子因为意见不统一，做着做着就吵了起来，眼看时限就到了还没有完成，于是他们开心地把TNT塞到了未成品里引爆了，然后头也不回地去玩其他游戏。

但是在另一个角落，第四个男孩继续建造他的凯旋门。他说自己经常和朋友一起玩《我的世界》，他们一起建造了自由女神像、新世贸中心，甚至还把这座图书馆给做了出来。只见他熟练地摆弄着那些方块，然后心满意足地靠在椅背上欣赏自己的作品。“我没发现已经超时了——没有看时间。”他的凯旋门已经完工，还原度非常高。

“我对这个作品还是非常自豪的。”他带着满意的笑容说道。

改变游戏业的“市场调查”

对玩家喜好的调查是一只指引游戏设计的无形之手，其结果有利有弊

他们是一群幕后工作者。当你在兴奋地玩游戏，或者在论坛上怒喷某某游戏的脑残设计师时，他们正在电脑的另一头收集与游戏相关的各种信息，然后将这些信息碎片变成数据，根据新闻、媒体、花边等进行分类，再将其保存在巨型服务器里。

这些信息界定了玩家们如何描述游戏，添加一些标签之后，用于高端的市场分析。《魔兽世界》被描述为“带有大型多人”性质的“动作RPG”。《银河战士》是一款带有“动作”性质、并有“平台动作”子元素的FPS游戏。如果对于游戏的分类存在争议，就要开一次小组会议，确保所有的标签尽可能精确。

这就是所谓的市场研究。

当然，这只是研究的第一步。市场研究的目的就是研究你——玩家。

市场研究要得出的结论是，多少比例的玩家有多少的可支配收入，男女比例是多少，年龄层分布如何，平常花多少时间玩游戏。最重要的结论是，根据哪些参数的组合，可以找到某个对产品最具消费潜力的人群。

多年来，对于游戏的市场数据挖掘就像是一只无形之手，指引着你最喜欢的游戏。

EEDAR 的诞生

市场研究有漫长的历史，从有广告开始，就已经存在了。这甚至可以追溯到上世纪20年代，当时一些公司开始研究报纸和收音机的广告效果。市场研究也在不断采取新技术，从1970年代贝尔公司开始采用的电话营销模式，到NPD这种调研公司的出现，从1990年代开始，NPD将游戏销量作为其零售渠道追踪的一个门类。不过当时对于那些没有自己做市场调研的公司来说，能够获得的只不过是一些最宽泛的信息。

2006年，前索尼网络娱乐的两名员工萌生了一个念头——他们不仅能够围绕正在开发中的新游戏收集数据，还可以将所有游戏的DNA进行分类。这两个人就是索尼网络娱乐市场经理Greg Short和《无尽的任务》开发者、Monolith Productions游戏主策划Geoffrey Zatkin。

他们的想法是：游戏市场充满不确定性，投资失败的风险极高，虽然一直有各种统计工具，如评测小组、用户调研等，但Short和Zatkin认为这些研究手段都没有发挥潜力。如果将这些分散的数据整合起来，将会得出更有用的数据。所以他们就在那一年成立了“电子娱乐设计与研究（Electronic Entertainment Design and Research，简称EEDAR）”机构。



■《街头霸王》主题的大海报。



Short曾经开办了网游玩家社区网络Casters Realm，他知道拥有详细的数据库是多么重要。而作为一个大型虚拟社区的创造者，Zatkin也认为玩家的反馈对于游戏的成功至关重要。

他们的共同理念诞生了业界最早的专业游戏调研公司。EEDAR位于加州Carlsbad市的一个简陋的办公楼里，那里被称为游戏业的五角大楼。其内部就像一个普通的游戏工作室，墙壁上到处挂着各种游戏海报，员工们都是穿着各类游戏的文化衫，而会议室的名称分别是：黑弥撒、蘑菇王国等等……

走到楼上，你会发现员工们正在采集各种数据。而在楼下，会看到等身大小的僵尸与劳拉雕像。文印室里的视觉焦点是一张《街头霸王》的大海报。就连卫生间的指引标志都是吃豆人和吃豆小姐的符号。

EEDAR的办公楼里很骄傲地挂上了吉尼斯世界纪录的牌匾，纪念其被收录为“世界最大的专业游戏市场调查机构”。该公司号称拥有超过1亿个内部调查的数据点——而且仍在快速增加中。他们的商业模式是：将互动娱乐的数字“基因图组”卖给感兴趣的公司或机构，这些公司会将这些数据作为开发或引进新作的参考。EEDAR的客户包括有索尼、任天堂、EA、沃尔玛、GameStop、美泰玩具等。尽管如此，对于玩家来说，EEDAR还是个陌生的名字。因为市场调研工作通常需要与客户签署保密协议，所以外界对他们知之甚少。

“如果你想要了解你的玩家和你的客户，你需要有个计划，在正确的时间、正确的节点采取正确的研究手段。”EEDAR首席执行官Robert Liguori说。

应不应该开发MMORPG？FPS与TPS相比，市场环境如何？是否该进入玩具游戏市场？这些假设就是EEDAR的存在价值。

开发商们通常关心的问题都差不多，比如“如果不做多人模式会怎样？如果不做CG动画有何影响？如果不做电视广告、只做店头广告会如何？如果延期发售但Metacritic分数会增加5分会如何？

这些分数对于销量的提升作用究竟如何？”而这些问题的答案要取决于不同的情况，EEDAR会提供更详尽的数据分析，让客户对自己的投资更有信心。

市调方法

作为一家游戏开发商，当你有了新作的绝妙创意，准备启动某个巨作系列的新项目之前，你要先做市场调查。

在EEDAR，这个过程先从“GamePulse”开始。这是一种“情报工具”，EEDAR号称有90%的顶尖游戏公司经常使用。只要支付一定费用，你就可以搜索海量的游戏，根据其分类进行筛选，查看其开发与营销预算以及销量数据等信息。获取这个强大的参考工具通常只是市场调查的第一步，而这对于开发商的商业决策通常能起到重要的指引作用。

下一个步骤是由一群专家提供专业分析咨询。如果开发商想要知道他们的游戏在某个市场里的竞争力，专家们会分析他们的游戏概念，研究该项目如何开始，以及项目的后续方向。而另一种情况是在一款游戏发售后，分析其哪些方面做错了，或者其成功的原因。

“由于保密需求，要分享不同客户和项目的具体信息是很困难的。”EEDAR副总裁Patrick Walker说。但某些细节是可以对外公布的。

Walker举了一个案例：在2012年初，THQ的网游《战锤40K黑暗千禧Online》面临着非常困难的决定。经过多年开发，该作已经砸入了巨资，但整个网游市场开始转向F2P商业模式，《英雄联盟》等游戏的崛起彻底改变了市场。作为一个长期项目，《战锤40K》原本是月费模式，在F2P市场里举步维艰。THQ提出的调查问题是：“如果继续采取月费MMORPG的模式，收入预估会有多少？”EEDAR的研究结果是将难以为继。此时THQ只有两种选择，一个是继续投入时间与资源，一个是及时止损。

2012年3月，THQ宣布取消该作。Walker说：“虽然游戏的取消总是令人惆怅，但这一决定帮助THQ节省了大量的金钱，而这些钱被转到同一年品质卓越的《黑暗血统2》身上。”

如果开发商需要的是为已经开发的游戏寻找合适的营销手段，也有一些公司提供相应的服务。Frank N. Magid Associates是一家媒介市场研究公司，专注于制定业务框架。该公司的总裁Mike Vorhaus举了一个案例：他们曾为EA做了一个案子，研究休闲游戏门户Club Pogo如何投放市场。

Vorhaus指出，棋牌类游戏很难赚钱，因为这种游戏无处不在，不过通过市场分析可以帮助公司找到其中的机会。“Club Pogo的游戏竞品太多并不是问题，我们发现消费者对于无广告、特殊服务器、聊天室以及特别勋章等内容非常满意。”

根据研究结果，他们为这些老游戏添加了许多新功能，使得这些游戏十分便利，在此过程中也塑造了新品牌。“这是一个非常成功的案例，推出后获得了超过100万付费用户。”

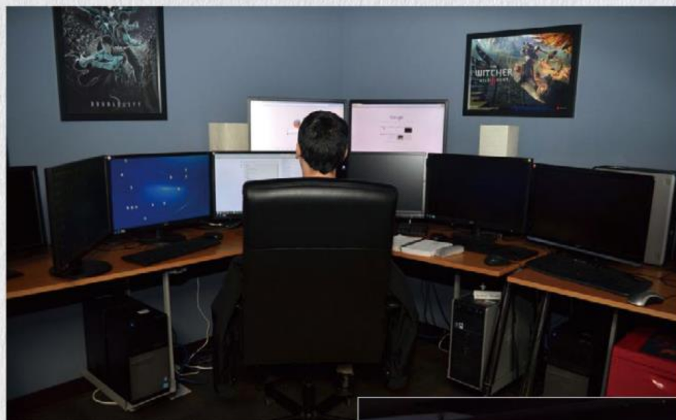
除了分析报告与咨询外，市场研究的另一个工具是模拟评测。与玩家评测一样，这些评测的目的是找出游戏中的优点和缺点，而更重要的是要指出在哪些方面进行改动，就可以提高游戏发售后获得的评分。

EEDAR等市场调查机构通常会将正在开发中的游戏评测卖给公司，有时候甚至是在这些游戏正式对外公布之前。在EEDAR有许多从业多年的游戏编辑，他们确保了每个评测的可靠性。EEDAR声称，他们的模拟评测所得出来的分数，与最终获得的Metacritic分数之间准确度在90%以上。

市调导致的套路化

2012年著名游戏制作人Ken Levine接受《连线》杂志采访时，谈到了玩家们对于《生化奇兵 无限》的封面图以及营销方式的情绪，由于其风格背离了系列所熟知的恐怖和心理惊悚的游戏氛围，很多玩家感到了愤怒。

“我们做了一次考察之旅……去了各种地方，比如兄弟会之家这类地方。他们也是玩家，但不是会上IGN的那种。我们问，你们听说过《生化奇兵》吗？没有一个人听说过。”



所以为了扩大用户群，《生化奇兵 无限》采取了与过去不同的营销方式，这是该作发行商2K Games提出的要求。

“《生化奇兵1》的封面图是我自己深度参与的，我也非常喜欢。但是后来我再看时心想，如果我只是一个普通玩家，我会怎么想呢？这是一款关于机器人和小女孩的游戏吧？”Ken Levine说。

人们经常批判这样一个事实：如今的游戏套路化太严重了，大男子主义、机枪大炮与僵尸主宰了整个行业。这是无可争议的，但你是否有想过，导致这一局面的就是市场调查。游戏开发者们有无数新鲜想法，然而有时候他们只能屈服于市场调查的结果。

资深媒体人Jon Irwin说：“基于冰冷的数据来微调一款游戏的体验，这种做法是有待商榷的。而当你知道有人专门研究如何利用玩家的挫败感让他们掏钱时，更是会让人不悦。我并不反对用更直接的手段，撒大网似的问玩家喜欢或不喜欢游戏的哪些地方……更大的问题是，过度地依赖数据可能会影响创作者的原构想。”

育碧有一个用户研究实验室，会根据玩家玩游戏时的生理反应进行分析，看起来很高端，实际也不一定有效果。无论是怎样得出的数据，根据数据来设计游戏，最终都会变得朝单一方向去做，结果导致游戏体验的同质化，各种新鲜创意可能就没有实现的机会了。

“这就是我们在业界所看到的情况……如今正变得更为复杂。”Patrick Walker说，类型的混合以及社交化，是大作们必然的进化方向。“创意都是基于过去已经做过的东西。是的，AAA大作开始变得更为同质化，但那是因为游戏设计变得更好了。在摸索中前进是一件好事。”



▲专业化的游戏市场调研和游戏评测在某些时候可以为游戏公司规避风险。

Walker认为，一个没有市场调查的世界，可能风险会更小而不是更大。“市场调查帮助一些公司找到‘那条路’，没有它，他们可能会觉得风险太大。但实际上，这些公司原本就可以安全地前进。”

SuperData Research是一家主要做数字平台和定性数据的市调公司，其CEO Joost van Dreunen认为市场调查对于游戏创意总的来说是积极的。“与所有艺术形态一样，游戏设计存在于一个大框架之内，不管是发行商出于财务保守，要对照市场需求，还是资金紧张的独立工作室，都有这样一个框架起到一定的限制作用。设计全新的超酷的游戏，或者是在已有的机制上做到极致，都同样值得骄傲。”

弊端

无论如何，游戏业发展到如今的规模，市场调查已成为其巨大机

器里不可或缺的一个齿轮。在这个千亿美元的产业里，巨大的投资牵动着无数人的利益，尤其是那些动辄上亿美元成本的游戏，人们总要寻找一些看得见摸得着的数据作为定心丸。即使只是小型独立工作室，也经常找一些玩家体验他们的游戏DEMO，用一些小礼品换取他们的意见。而开发商们在寻求发行商的投资时，也需要借助一些正规市场调研的数据，作为其游戏开发方向的佐证。于是数据库被搭建了起来，各种游戏玩法与市调数据所组成的数学模型挂钩，其结果是做出来的游戏就像一个工业化的量产品一样，可能有极高的生产质量，却欠缺一些打动人心的艺术灵魂。

对于那些玩家想象不到的新鲜游戏创意，市场调查往往是他们的绊脚石。而这种游戏的命运，取决于其制作人或者团队是否足够强势。比如一个完全无法验证市场前景的概念，如果是出自宫本茂或者小岛秀夫，又或者是Bungie出品，投资方就会更愿意出钱，而如果只是一个无名团队，恐怕就很难找到投资。

Robert Liguori说："不管是EA、雅达利、世嘉还是微软，在他们早期的时候，都是靠自己的知识以及所认定的方向去做决定，结果与当时的消费者产生了共鸣……但如今的技术变化太大，消费者的需求也变化太大。"

乔布斯说："消费者并不知道自己需要什么，直到你把产品摆到他们面前。"这句话成为很多创新者的格言。基于消费者需求的市场调查，其作用往往只是将现有的产品进行改良。而要创造出一个革命性的新产品，需要的是打破传统的勇气与魄力。游戏业作为一个创意行业，比其他任何产业都更需要这种魄力。市调所做的是了解需求，而一个伟大的游戏制作人或者团队，更需要的是创造需求。



"守臀先锋"的情色躁动

《守望先锋》已经彻底被网友们玩坏了，油腻师姐们纷纷下海

天使与死神苟合、机器人驾驶员D.Va在网络摄像头前极尽挑逗、有闪电般速度的猎空落入黑百合之网……这一幕幕令人脸红心跳的同人情色作品已经在网上传播了好几个月，虽然这也在某种程度上扩大了《守望先锋》的影响力，但暴雪对此似乎并不高兴。

据著名情色网站Pornhub的数据，今年以来网友在该站搜索《守望先锋》情色作品的次数超过了60万次。《守望先锋》的同人情色小动画超过700个。而这一切都是发生在游戏正式发售之前。



■《守望先锋》的美女角色如此妖艳，叫有才的同人作者们如何抵挡魅魔的诱惑？

几乎所有流行游戏都会有同人情色作品，游戏越流行，就越有人将其往情色的方向靠。在Pornhub与游戏相关的情色内容中，搜索率最高的是《我的世界》，随后依次是《部落战争》、《使命召唤》。这是该站副总裁Corey Price亲自提供的数据。从排名来看，人们最感兴趣的游戏情色是以竞技型多人游戏为主，而不是通常更容易联想到的剧情向单人游戏。主要原因大概还是取决于游戏本身的流行度。而《守望先锋》不仅是热门的多人竞技游戏，更是一款强调角色魅力的游戏，有单人游戏般的角色塑造。于是它成为了同人情色的完美题材。

翘臀引发的惨案

与过去偏黑暗冷色系的暴雪游戏不同，《守望先锋》有着明亮而鲜艳的画面，在人设上完全打破了传统暴雪风格，呈现出东西方融合的趋势。游戏中的女性角色们既有西方人设的健美身材，又有东方人设的柔美面容。更重要的是角色们身都有着油腻腻的质感，再配上撩人的动作，很容易唤起人们对这些"油腻润滑"的幻想。与大部分FPS类游戏相比，《守望先锋》的女性角色数量多得有些过分，更何况这些女性都是一副前凸后翘的紧身装。

"我之所以被吸引去做《守望先锋》的小短片，是因为那些角色太令人垂涎，"笔名Tsoni的同人画师说，他做同人小电影的原因是对3D动画感兴趣。去年秋天《守望先锋》公布黑百合这个角色后，他就产生了浓厚的兴趣，之后暴雪又发布了各种角色的背景故事视频，这让他深深着迷了。Tsoni说："他们非常传神，有独特的形象，而且建模质量都非常高，做他们的动画是一种乐趣。"

做《守望先锋》的情色小作品也非常容易。很多游戏同人情色都是用Valve的Source Filmmaker制作的，通过这套工具，玩家可以快速直观地做出高质量3D动态场面。OverwatchHentai.net的主创者之一Richard说："除了受欢迎和人设出众外，还有一点是几乎所有人都能够做出自己的成人小短片，只要下载大部分画师们使用的软件即可。"

Source Filmmaker已形成了一个开源性质的用户社区，人们不断添加各种美术素材供用户们分享，其中就包括大量的裸体建模。玩家不需要专业美术技能就可以做出《守望先锋》的成人作品——只要下载自己所需的素材，东拼西凑再稍微调整，就可以做出一个看得过去的成品了。

更加便利的是，游戏的角色建模在正式发售之前就已经唾手可得了。《守望先锋》去年底进行了一次封测，有人用Source Filmmaker从游戏中导出了角色建模。最初是穿着衣服的角色们做出各种诱惑的动作，很快Source Filmmaker神通广大的用户们制作了定制建模，剥掉了角色们的衣服，做出了光溜溜的建模。即便如此，很多《守望先锋》的成人小短片都是非常粗糙的，一半都是仅仅几秒钟的小片段循环播放。但也有一些像Tsoni那样更专业的用户制作一些更长的短片，甚至加入了精致的剧情元素。

在《守望先锋》发售前，游戏情色社群里玩过该作的人凤毛麟角。Tsoni说："SFM情色社群的很多人都爱玩游戏，他们当中很多人都很期待《守望先锋》。但他们玩不到，所以制作相关的情色作品就是他们解馋的最佳方式吧。这种事很少发生，因为在游戏发售前人们一般拿不到角色建模，不过之前《街头霸王V》也有过先例。"

《守望先锋》的角色都有自己的性格设定与背景故事，但在游戏发售前玩家对他们毕竟知之甚少。



■正是猎空这个秀臀的姿势备受争议，导致暴雪做出了修改。

不过，对同人创作者来说，脑洞大开本来就是一种乐趣。

脑洞大开

与大部分同人小动画一样，《守望先锋》的情色作品质量大多很差，角色动作非常僵硬，性场面都是以非常业余的角度呈现，且缺乏镜头变换。多看一些之后就让人觉得枯燥重复，完全无法令人产生兴奋与冲动。不过在这些业余作品中，偶尔也会出现一些令人眼前一亮的作品。这些作品虽然也都只有几秒钟，然后像GIF一样无限循环，但从画面质感，到体位，再到细微的人物表情，都能做到绝对的专业级，甚至直逼暴雪的官方水准。

某些同人小短片与图片充分挖掘角色特性，利用其技能特点或背景设定表现性感场面。比如D.Va会出现在电脑摄像头前，因为根据背景设定她曾是一个职业玩家，所以也许做过游戏直播，再联想到如今一些游戏女主播们的过激表现，这就成了一个很"合理"的场面。还有一个关于D.Va的同人作品是她和新升级的机器人展开人机大战，这也是同人情色动画的常见主题之一，套在D.Va身上简直无懈



◀D.Va的"人机大战"。（无误）



▲据网站统计，韩国在《守望先锋》的同人情色搜索量中排名第一。

可击。

猎空作为暴雪的主要宣传角色，也是人气最高的角色。由于猎空在宣传画中的秀臀动作遭到一些玩家的抗议，导致暴雪将该动作取消，并由此引发了一系列争议。某种程度上，这起事件更加激发了玩家们的同人创作。根据多个成人网站的搜索情况，猎空与黑百合是最受欢迎的角色。所以在一些制作最精细的《守望先锋》成人小短片中，猎空成为主要对象也就顺理成章了。这些短片的长度能够达到2~4分钟，还有完整的音效和配音。

根据Pornhub的搜索数据，《守望先锋》同人情色搜索关键词排名前三分别是：Overwatch Tracer、Cartoon Overwatch、Overwatch Futa，所谓Futa是“雌雄同体”之意，在同人作品中通常指拥有男性性征的女性。这在日本成人动漫中非常普遍，如今也开始在西方流行。在某些网站，这类题材以及人兽大战成为同人创作者的重要收入来源。

《守望先锋》的男性角色很少出现，同人作者们简直懒得制作男性角色的建模。当必须有男性时，一般就用现成的常见男性建模替代，通常也就是作为一种工具而存在。

传播渠道

大部分《守望先锋》同人作品被发布到Tumblr、Reddit的Rule34等板块。随着受欢迎程度的扩散，人们将其发布到了一些大型成人网站，使其真正成为了火热的成人题材。大部分创作者并不介意他们的作品被免费传播，因为他们本来就是为了好玩而制作的，并没想过用这些东西赚钱。不过随着影响力的扩大，这些作者开始有了新的想法。某同人作者说：“我想讲述一个故事，这是我做动画的目的，而性场面是为了吸引观众而加入的。”

也有人纯粹是为了做这个来练手，他们一般是正在努力学习3D动画的从业者或业余人士。有位作者说：“我就是喜欢学做3D动画，什么题材都行。但我发现想不出来什么能让自己有激情去做的题材，而做成人内容很容易，花的时间也少，而且性场面比较好想像。”

OverwatchHentai的Richard只是想找个暑假兼职工作。“我其实已经18岁了，”他说，“我妈逼我找份暑假的工作，我就决定开个成人网站了。”他和一个更有经验的Rule34成员合作，这事就这么做起来了。

谁也没想到《守望先锋》的成人内容会闹得这么大，大家都是靠着兴趣进行创作，但暴雪并不乐意。在游戏发售数周前，暴雪删除了网上发布的各种《守望先锋》建模，不再提供玩家使用。他们还勒令关闭《守望先锋》相关的成人网站，相关网站都收到了律师函。Steam Source Filmmaker的Overwatch SFM成员们大多支持暴雪，对于他们创作的建模发布了“禁止用于色情”的警示。暴雪的官方姿态是欢迎创作《守望先锋》同人作品，但不能有情色内容。《守望先锋》导演Jeff Kaplan对于同人作品的高质量表示惊叹，只是对色情的泛滥感到无奈。

随着暴雪的打压，《守望先锋》的同人情色从一发不可收拾转变为有所抑制。不过与所有其他热门游戏一样，这种粉丝创作的内容不可能完全消失。对于这些内容，不同的公司有不同的应对方式。比起几年前，如今暴雪的态度已经宽容了许多，不过看到自己的角色被一些人糟蹋还是难免心疼。而且，玩家看多了这种作品之后，在游戏中也许就无法正视那些角色了。好好一个老少咸宜的游戏被玩成了18禁，这对于只做精品的暴雪来说，如何能够容忍?





文 藤曦 编 哪尼 美编 雷普利

日本游戏开发者秘史



并不是每一个有二三十年游戏开发经验的人都能跻身制作人的行列。在上世纪八九十年代进入巅峰期的日本游戏业，在那个年代参与开发了大批经典之作的游戏开发者们，大多已年过半百。他们是各自领域里的资深人士，但玩家对他们一无所知。而还有一些创作者，他们曾在自己的游戏类型里小有名气，但是随着行业的转型他们正被逐渐遗忘。本文讲述的就是 4 名日本游戏老将的故事，他们在开发一线见证了日本游戏最辉煌的年代……

技术的KONAMI



论资历，今年 52 岁的久木野雅昭与小岛秀夫是同辈，他曾先后在 KONAMI 和 SNK 工作，开发了大批玩家们耳熟能详的街机游戏。可惜在街机业并没有诞生多少知名制作人，久木野雅昭至今仍是一个不为人知的名字。街机产业一直在没落，但久木野雅昭仍然在这个行业里奋斗。做了 30 年街机游戏的久木野雅昭，讲述了关于 KONAMI、SNK 以及日本街机业的许多有趣的故事。

久木野雅昭

PART.1

2013 年，在 SNK 会长川崎英吉的亲自邀请下，久木野雅昭重返 SNK。此前他在 2010 年离开了 SNK，当时 SNK 正在进行重大改组，业务转向了游戏领域之外。而随着创始人川崎老会长的归来，SNK 重新转为以游戏为主业。但是对于久木野雅昭来说，这只是从一家中国公司跳到了另一家中国公司。此前他在某中国游戏公司工作了一年半，而当他回归 SNK 之后不久，SNK 被中国页游公司 37 玩收购……

久木野雅昭平生接触的第一款游戏是雅达利的《PONG》，那是在他朋友的家中。之后他接触的第一款街机游戏是 TAITO 的《太空侵略者》，那是当时日本的现象级游戏，也引发了很多社会问题。当时日本社会各界禁止学生进入街机厅。而那时还是个高中生的久木野雅昭多数时候只能在家里画画。那一年暑假，他去了一趟京都，那里形形色色的传统艺术与风俗让他大开眼界，从精致的小手工艺品到纺织工艺巧夺天工的和服，都让他着了迷。他决定搬到京都住，并且由于对日本传统艺术的喜爱，

[illegible]

的 KONAMI。“没想到我进入 KONAMI，任天堂就像坐火箭一样一飞冲天！当时真有点后悔……”

1986 年，久木野雅昭与小岛秀夫同一年进入 KONAMI，随后小岛秀夫就开始开发《合金装备》，他经常与久木野雅昭谈到自己的计划，久木野至今还清晰记得当时小岛的兴奋。

当时 KONAMI 已经在一家相当高档的写字楼里办公，整栋楼只有 KONAMI 一家游戏公司，其他公司有做服装的，还有做女士内衣的，在那里上班的人们都穿得非常时尚。相比之下，KONAMI 的员工们都是典型的宅男打扮，以至于经常被周围公司的员工们抱怨拉低了整个写字楼的品味。久木野雅昭说：“我们那时都有点脏……因为实在太忙了，不是很经常洗澡，所以……”

虽然当时的游戏内容远远没有现在这么大，但那时每款游戏都是几个人的团队搞定，而且在当时的硬件约束下，程序的优化对于程序员来说是无止境的。为了尽可能将程序优化到最理想的程度，通宵加班是家常便饭。在 80 年代末 90 年代初，KONAMI 的技术水平之高在业内是有口皆碑的，而这都是程序员们不断努力的结果。当时 KONAMI 的街机部门是互相合作而又彼此竞争的关系，二者相辅相成。在 1994 年，KONAMI 一度打算推出自己的家用游戏机。后来经过成本、发行等各个角度的可行性分析之后终于放弃。

PART.2

久木野雅昭在 1986 年 4 月加入 KONAMI，在此之前他已经以兼职的身份在 KONAMI 工作了一段时间，当时参与开发 MSX 家用电脑上的教育软件。MSX 是在日本相当受欢迎的家用电脑，但由于其系统很特别，为其编程的难度很高。比如在像素方面，同一行最多只能用两种颜色。在这种限制下，久木野雅昭只能设计一些形象简单的可爱动物角色。不过这款学习算术用的教育软件最终没有发售，久木野雅昭加入 KONAMI 之后不久，教育软件部门就被并入到 KONAMI 的东京分公司，而久木野[illegible]到街机部门。

[illegible]木野雅昭来说，从 MSX 部门转到街[illegible]幸运的。那是街机游戏的黄金年代，[illegible]最强的性能，在图像表现力方面远远[illegible]和家用机。作为美术设计师，这意味[illegible]的自由空间进行创作。

[illegible]野雅昭进入 KONAMI 的第一款游戏[illegible]摩托车手》，他负责设计车手形象，[illegible]操作时车手的各种动作。可惜的是，[illegible]在将要发售时停止开发，最后也没能[illegible]过在该作的开发过程中，久木野也学[illegible]游戏策划的知识。因为当时这种小项[illegible]人手少，整个团队只有一名导演和若[illegible]及程序，连专职的游戏策划都没有，[illegible]的玩法设计都是通过平常开会时大家[illegible]暴想出来的，作为美术的久木野因而[illegible]。他认为这也是那时 KONAMI 游戏[illegible]的可贵之处。

久木野雅昭说，在 KONAMI 期间他所参与开发的游戏究竟有多少款被取消，自己也记不清了，可以说是多到无法计数。得知自己的第一款游戏被取消时非常难过，毕竟那是努力了许多个通宵做出来的心血结晶。当时在街机行业有一个 SAT 的概念，即“Site Acceptance Test，实地接受度测试”，也就是在一些试点的街机厅进行试运营，如果玩家的投币率低、反响差，或者存在太多技术问题，就有可能被取消。这对于开发团队来说是非常残酷的现实。

按照行业常规，当时开发一个家用机游戏的概念原型，大约需要两个月的时间。如果概念不行，一般在这个阶段就直接取消了。但是街机因为要做出相对完整的版本进行店头测试，所以一般要开发 6 个月到 1 年时间。如果店头测试反响不错，后面再进行内容扩充以及不断改善。而如果开发到这一阶段再取消项目，对于公司来说损失太大。所以街机游戏的立项比家用机更谨慎，很多游戏在刚立项前后就被取消了。KONAMI 内部有一套街机游戏的评估机制，无数游戏就死在内部评估阶段。

1992 年，CAPCOM 的《街头霸王 II》发售后刮起了格斗旋风，当时久木野雅昭所在的小组也计划做一款格斗游戏，不仅已经组建起项目组，还做出了一定的进度。这款游戏对当时的格斗市场来说创新度很高，不管是在美术还是游戏系统方面，都有许多突破性的创意，玩起来新鲜感十足。游戏的人设也很特别，久木野雅昭根据世界各国的神话为灵感，设计了类似于美杜莎、人头马甚至观音的角色……而这些角色本身并非神祇，而是机器人，他们被打败时身体的各个部位会逐渐脱落。该项目无法继续推进的原因是需要的人力资源太多，而且开发周期很长。要知道那是 2D 点阵图的时代，要用点阵图逐帧表现角色身体部位的脱落，需要大量的人力对一个个像素进行手动调整。此外该作对于硬件的性能要求太高。最后项目只能取消，开发人员被转去篮球游戏《Run and Gun》的项目组。在久木野雅昭的职业生涯中，这款游戏的取消也是一件难以释怀的憾事。当时他在该项目中已扮演了导演的角色，同时负责美术指导工作，可以说是全身心投入。

PART.3

久木野雅昭也参与了初代《恶魔城》的开发。该作的原版是 FC 版，由于人气高决定移植到街机。但 FC 版本身较为复杂的系统意味着并不适合快节奏的街机，因此街机版变成了一款完全不同的游戏。实际上当时街机部门也在筹划一款恐怖动作游戏，打算尝试哥特式恐怖风格，正好《恶魔城》大红，因此就套上了《恶魔城》的世界观。游戏的开发初期就陷入了困境，质量堪忧，进度也严重拖后。所以当时的 KONAMI 高管就要求久木野雅昭紧急加入开发团队增援，他带领新的美术团队，用一个月的时间对游戏进行了大刀阔斧的改变，每天都在加班中度过，将未完成的关卡与角色做完，并改进角色与敌人的点阵图和特效。包括游戏后期关卡中崩塌的桥都给玩家留下深刻印象。不过由于项目人手还是不够，最后没有足够的时间进行全面调试，在平衡性方面仍然存在问题，直接的结果就是游戏难度极高。



■街机版恶魔城

“对于街机游戏开发来说，最难的部分其实是难度的精妙平衡。”久木野雅昭说，一方面不能让玩家一两个币就通关，这样对于街机厅老板来说就会变成一个亏本的游戏。另一方面又不能难到让玩家失去了再尝试的勇气。真正出色的街机游戏应该是让玩家死掉后感觉“只差那么一点点就过去了啊……”而这其实需要大量的细节调整。街机版《恶魔城》就是因为在难度方面没调好，导致其成绩并不理想。

虽然游戏本身的反响不佳，但《恶魔城》街机版的画面获得了好评。首先是从 FC 进化到街机，画面精细度的提升令人眼前一亮。久木野雅昭带领的美术团队也设计了许多栩栩如



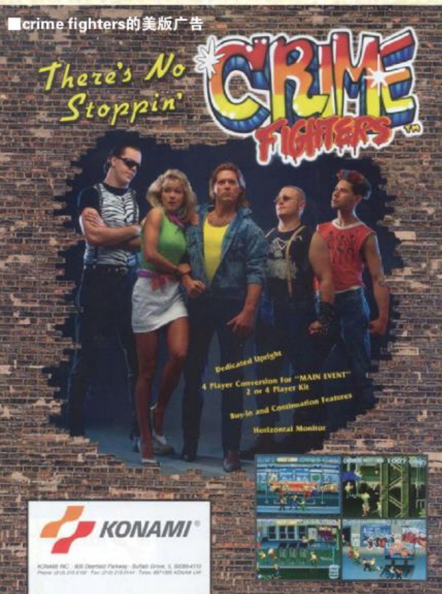
生的角色，比如令人印象深刻的岩石巨人，还有骷髅兵。所有这些画面内容都是在两个月的时间里做出来的。

当时久木野雅昭还没有结婚，为了攒钱到处寻找房租低廉的旧房子。碰巧，他有一个年长一岁的师姐，她家是当地的“地主”，奶奶家有一栋旧宅。更巧的是，这个师姐的丈夫就是KONAMI“《创造职业棒球会》系列”的制作人。在他们的引荐下，久木野雅昭认识了那个慈祥的老奶奶，用较低的租金在那栋老房子里租住了一段时间。可惜的是，在1995年的阪神大地震中，老奶奶不幸遇难。这场大地震也对KONAMI造成了很大的影响。因为KONAMI的办公楼就在神户的一座人工岛上，这座填海造起来的岛土质疏松，受地震影响较大。在地震之后，KONAMI决定搬迁。

作为美术负责人，久木野雅昭的另一个重要工作是与外包的美术团队或个人进行对接。当时日本大部分公司的游戏封面与海报插画都是外包给知名插画家或团队制作的，KONAMI也不例外。由于当时KONAMI的很多游戏都是军事题材，因此其重要合作伙伴就是有“日本第一军事插画家”之称的高荷义之，而他创作的第一个游戏插画就是《潜龙谍影2》。

与日本不同，当时在美国和欧洲，一款游戏可能会通过多家经销商进行发行，而不同的经销商可能会自己制作不同的游戏封面与宣传材料，包括橱窗设计、海报、商品目录等。而这些宣传材料通常是找一些演员拍摄素材，有时候是演员COS成游戏中的角色，有时候是演员在玩该游戏的照片。比如久木野雅昭曾参与开发的街机游戏《Crime Fighters》，该作日版也是用插画，而美版则是找了一些演员拍摄形象照后贴在街机机身上，照片中叼着雪茄的最终BOSS是演员为了拍这张照片而专门把自己剃成了秃顶。

《Crime Fighters》的日版和欧版都只能双打，而美版最多可以4人玩。因为当时在美国大热的《Gauntlet》是一款4人游戏。美国人一般比较外向，乐意与陌生人一起玩，而日本和欧洲人一般只跟朋友一起玩双打。所以美国4人模式的街机游戏比较多。



■crime fighters的美版广告

当时很多日式游戏的人设对于美国来说都是相当出格的，在色情、种族歧视方面都可能在美国惹麻烦。为了更了解美国市场，久木野雅昭的部门招聘了一个刚从洛杉矶某大学毕业的年轻人，他的父母来自香港。平常做关卡设计时，久木野雅昭都会找他一起来开会。但是在《Crime Fighters》里还是有许多挑逗性的内容。比如关卡中有一块大型广告牌，上面是一个只用手遮住胸部的美女，旁边写着“你保了吗？”当玩家靠近广告牌的时候，它会塌下来砸到玩家。

久木野雅昭的目的是制作形象生动有趣的角色，但是为了避免在美国惹麻烦，部分角色只能取消。比如在日版中有一个叫做“硬基佬”的角色，他穿着紧身皮衣，每次会跳着舞进入画面中，想方设法靠近玩家，然后抱住玩家的角色，接着拼命甩臀……另外一个是挥舞鞭子的SM女王，甚至还有一种敌人是发情期的狗，一靠近玩家就开始甩臀……

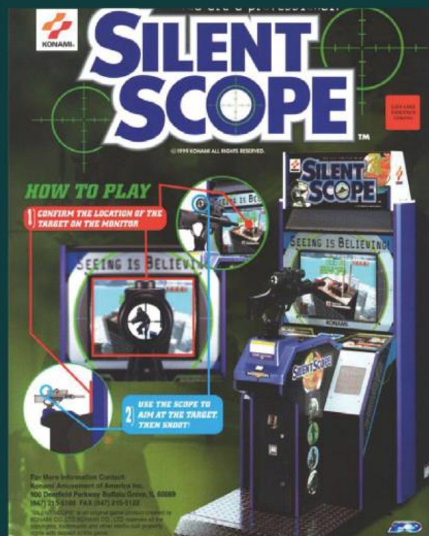
在街机市场上，KONAMI最经常学习的一个竞争对手是CAPCOM。当时CAPCOM用的许多独特技术与技巧，在业界十分罕见。比如在《大魔界村》中，很多场景使用黑色遮蔽，这样不仅省了许多工夫，而且产生了强烈的视觉反差。节省下来的运算能力被用在了场景的动态效果上，比如树木的摇摆。这些都让久木野雅昭大开眼界。久木野雅昭说：“在那个年代，根据个人的编程技巧，做出来的效果将会天差地别，而最大的差别并非技术，而更取决于创作者的匠心与手艺。”



■Crime_Fighters中的挑逗性街头广告

PART.4

久木野雅昭在职业生涯中执导的另外一款知名街机大作是《沉默的狙击手（Silent Scope）》，他同时担任了该作的导演、策划与主美。当时虽然已经有很多光枪游戏，但还从未有过狙击枪游戏。《沉默的狙击手》的诞生背景，是因为当时小型彩色液晶屏的成本大幅下降，应用在手机上的彩色屏幕越来越多。街机业者们也在考虑如何将小型液晶屏应用在街机游戏中，很多人都是将其作为输入设备。而久木野雅昭想到的创意是将小型液晶屏与街机屏幕结合的双屏玩法，于是就有了狙击枪的概念。在瞄准镜里装一个小液晶屏，枪口对准街机屏幕中的任意位置，小液晶屏就会出现该处的放大瞄准画面。这样新奇有趣的玩法，在当时闻所未闻，久木野雅昭提出后就获得了同事与上级的全力支持。



▲街机版《沉默的狙击手》

▼《Asterix》



在《Asterix》之后，久木野雅昭喜欢上了欧美的工作环境。他和妻子一直都非常喜欢英国，于是向上司提出是否可以在英国成立一个开发部门，这样也便于开发针对欧洲市场的游戏。上司的答复是再开发一款针对英国市场的游戏以评估其可行性，于是制作了一款赌博游戏版的《沉默的狙击手 猎人》。在游戏中，玩家只要达到一定的分数就可以获得现金奖励。为了这个项目久木野雅昭在英国住了两个月，担任游戏的导演，这两个月对他来说是一种享受。游戏做完后，他更坚定了要长期住在英国的决心。因此当一家法国街机厂商向他提出合伙开一家游戏开发公司，他欣然接受。

久木野雅昭原打算与妻子一起在英国长期生活，但由于母亲住院，而且由于公司政策的一些变化，久木野父亲只能搬回日本。碰巧当时SNK在招聘，与其负责人聊过之后，久木野雅昭很快就办理了入职手续。当时《拳皇》正在经历重大的技术转型，从《拳皇XI》到《拳皇XII》，从美术风格到游戏系统都全面革新。对于美术团队来说，这是巨大的挑战，玩家反应的两极分化是可以预见的结果。



■久木野雅昭仍然参与了《拳皇XII》的开发

事实证明，SNK的转型是失败的，这家曾经的格斗天王已迷失自我。在公司的一系列剧烈变动后，久木野雅昭决定辞职。他对中国的街机市场产生了浓厚的兴趣，而此时日本的街机业早已陷入萧条，中国是下一个机会所在，他决定辗转到中国发展。

在中国，久木野雅昭每天都接受强烈的文化冲击，他说："我这才知道日本和英国是多好的国家，我并不是说中国不好，只是在那里生活比较艰难。当然还有语言的问题，不过在环境和食物方面也都比较艰难。"

久木野雅昭决定返回日本的另一个原因是不想和妻子长期分居。自从结婚以来，他们就一直生活在一起，但是在中国工作又不便带妻子同行。而且因为丈母娘过世，他必须回日本陪伴妻子。此外中国的街机市场出台了新的管理条例，街机市场的发展遭到遏制，吸引久木野雅昭的最后一个理由也就荡然无存了。

久木野雅昭返回日本的同时，SNK经历了再次的剧烈变动，川崎英吉重新担任SNK会长。得知久木野回国，川崎英吉亲自向他致电，诚邀重返SNK。虽然如今街机业已大不如前，但街机时代积累的经典IP仍然有巨大价值。在手游时代，这些经典游戏IP又重见曙光。SNK的经典IP如《拳皇》、《侍魂》、《合金弹头》、《饿狼传说》在整个亚洲都有强大的号召力，单是靠这些经典IP的手游化就能过得相当滋润。而久木野雅昭也在努力向手游转型，他曾设想将《沉默的狙击手》的玩法概念与AR手游结合，未来也许会开发出令人耳目一新的创新之作。

KONAMI的秘密掌机

1992年，刚毕业的村山吉隆以程序员的身份进入了KONAMI。工作的第二年，他被分配到当时KONAMI新成立的神秘部门——这个部门正在秘密研发自己的游戏机，村山吉隆所在的小组就是为这台游戏机开发游戏。由于是KONAMI最高机密的项目，参与的人少之又少，村山吉隆虽说是新人，却扮演着十分重要的角色。当时KONAMI的这台游戏机计划加入读卡器功能，便于玩家之间进行数据交换。但在开发中途，这台主机的研发方向从电视游戏机变成了掌机，而且雄心勃勃地要成为最早具备3D多边形处理能力的掌机，其造型类似于Gameboy，但是有更强的高级感。要知道当时Gameboy还只有黑白版，家用机的3D画面也才刚刚出现，3D掌机对当时来说简直称得上是黑科技。但是因为配套技术不成熟，该项目最后半途而废，KONAMI将3D游戏的开发力量转到了刚刚公布的初代PS。

主机开发项目被取消的同时，为其制作的配套游戏也随之取消，其中有RPG、赛车游戏和格斗游戏。村山吉隆参与了RPG与格斗游戏的开发，其中的格斗游戏已经做了两名角色，并且可以对打了，而RPG只做了一个可操作的开场部分，其中主角的好友泰德变成了后来《幻想水浒传》的角色。另外一款开发度最高的赛车游戏，达到了20%的完成度。

当时那款为掌机开发的RPG充分考虑了便携性游戏的特点，其重点在于角色的养成。村上吉隆策划了很多种职业，玩家可以通过不断转职进行角色的提升强化。当该企划案从掌机转为PS，其重点转为游戏世界观的打造，整个游戏相当于推翻重来。《幻想水浒传》由此诞生。

村山吉隆说："当时我玩最多的RPG是《勇者斗恶龙》和《最终幻想》系列，但拿不到他们的源代码。《勇者斗恶龙》对我来说是最重要的参考，我通过自己游玩探索学习它的战斗平衡性与数值设计。"

村山吉隆的设想是塑造一些有血有肉的配角。日本的很多动漫作品，最有魅力的角色往往并非主角，而"《最终幻想》系列"也在朝着塑造配角的方向发展。村山吉隆希望通过形形色色的魅力角色，交织出一部时代活剧。而在世界名著中，最能代表这种叙事手法的当属《水浒传》。当村山吉隆的团队向上司汇报他们的新作企划案时，就以《水浒传》的故事概念进行类比。

村山吉隆从小就非常喜爱《水浒传》、《三国演义》等经典名著，对于多主角、多线式叙事结构非常着迷。但他认为纯粹的中国历史世界观，并不适合日式RPG，因为幻想是RPG不可或缺的元素。于是游戏的世界观背景就变成了一半幻想、一半中国风。《幻想水浒传》的一些故事章节就是参考《水浒传》进行改编，不过从《幻想水浒传2》开始，故事灵感就转到了"刘邦与项羽"，与《水浒传》几乎就没有什么关联了。



村山吉隆



■幻想水浒传2是RPG史上公认的经典

《幻想水浒传》的目的是让玩家享受游戏剧情，在游戏系统上尽量降低玩家的压力。比如在遇敌率设计方面，如果玩家朝着单个方向一直前进，累积到一定时间后，遇敌率就会降低。这是为了让目标明确的玩家更快到达目的地。而如果是到处兜圈的玩家，明显是为了刷怪升级，所以遇敌率也会更高。对于不喜欢战斗的玩家，游戏中还加入了“贿赂”系统，可以“贿赂”敌人使其逃走。

在《幻想水浒传》开发过程中因为各种原因而删掉了不少内容，很多都是在开发的最后时刻忍痛取消的。比如某个村庄里有一栋几层高的楼，因为在最后时刻发现容量超限了，所以只能将二楼以上的内容删除，于是就设置了一个 NPC 在一楼楼梯口将玩家挡住。游戏发售后，不少玩家都认为楼上肯定隐藏着什么秘密，出现了相关的秘技传闻。



■幻想水浒传2多次被评为剧情最感人的RPG

《幻想水浒传》一二两代的剧情涉及了大量成人主题，包括弑父、恐怖主义、生化武器、自杀、处决战犯、屠杀平民、种族歧视等等。由于村山吉隆在开发过程中有很大的自主权，因此这些敏感内容并没有遭到上级否决。村山吉隆认为，既然以战争为故事主题，就不能回避战争相关的各种残酷现实。正是因为这些真实的细节刻画，才使得《幻想水浒传》最经典的一二两代十几年来备受推崇，至今仍被许多欧美媒体奉为神作。



■令人尴尬的美版幻想水浒传封面

《幻想水浒传 2》另外一个备受好评的系统是烹饪游戏。在游戏开发阶段，漫画《中华小当家》在日本大热，将厨艺比赛做出热血少年漫画的感觉，让人在热血沸腾的同时口水直流。《幻想水浒传 2》的烹饪游戏就是以此为灵感，原本只是做一个很小的迷你游戏，但策划越做越起劲，还说服美工一起制作了大量食物的美术素材，这个系统不知不觉成为游戏的精髓之一，收集食谱变得和收集英雄一样令人着迷。


■料理是幻想水浒传的重要内容

在《幻想水浒传 2》之后，村山吉隆的团队本打算继续以 2D 画面打造三代，但为了挑战自我，最后决定采用 3D 画面。然而在游戏开发过程中，因为 KONAMI 公司内部问题，游戏的开发周期被大幅缩短，游戏原计划的庞大内容遭到压缩。按照原策划案，在主要英雄们收集完成后，将会展开“萨萨拉伊版”剧情，从反派大主教萨萨拉伊的角度进行游戏。这个大胆的构想将使得游戏的剧情深度与玩法都得到升华。然而由于项目进度被压缩，这块庞大的内容被全部砍掉，原本具有突破意义的一款 RPG 变成了平庸之作。这一切让村山吉隆下定决心离开 KONAMI。

其实在《幻想水浒传 3》开发工作刚启动时，村山吉隆就想过游戏做完后辞职，因为在他看来，在 KONAMI 这种大型日本游戏公司里工作非常辛苦，他更向往自由职业。所以在游戏开发初期他就向上级说出了想要离职的想法，并初步定下了离职时间。而《幻想水浒传 3》开发过程中的种种不悦，逼得他在游戏的最后开发阶段就决定辞职。

“《幻想水浒传》系列”能在欧美大热，离不开一个重要人物——负责该作英文版本地化的稻叶治彦。稻叶治彦从小热爱 KONAMI 的游戏，从《宇宙巡航机》到《恶魔城》，KONAMI 成为他少年时期的重要回忆。因此大学毕业后，他就进入了 KONAMI。在总部工作了一段时间后，他被调配到东京工作室，负责组建一个特别小组，进行《幻想水浒传》的海外本地化工作。这是 KONAMI 在日本之外发行的第一款 PS 游戏，也是 KONAMI 第一款推出了英文版的 JRPG。

与稻叶治彦一起负责英文版本地化的是 Jeremy Blaustein、Casey Loe 和 Nick Des Barres。对于村山吉隆的辞职，他们都感到非常遗憾，Casey 说：“我个人认为他是日本失效的公司机制的又一个受害者，这种体制仅仅以‘晋升’到管理层作为对成功的奖励，导致很多有个性的制作人只能去外包公司和小工作室，而在那里他们又缺乏资源做出更有影响力的游戏。”

离开 KONAMI 之后，村山吉隆在 TAITO 做了一段时间的策划，制作了《月夜离别》，之后与计划的一样成为自由职业者，为 Asmic Ace 的《转生学园月光录》写脚本。之后他带着策划团队参与了许多游戏的制作，但由于种种原因，其中很多都没能发行。之后他成立了自己的 Blue Moon 工作室，从事原创漫画、手游的世界设定和游戏的情节文本。2014 年曾有大批玩家在网上发起“《幻想水浒传》复活计划”，通过请愿、推动众筹等方式，希望能够迎来系列续作。村山吉隆作为系列的灵魂人物，受到了很多玩家的诚挚邀请。然而由于《幻想水浒传》的 IP 掌握在 KONAMI 手中，而 KONAMI 已无意复活其老牌 IP，这场民间请愿活动最后无果而终。

黑色时代与像素艺术

PART.1



横田幸次

Falcom、Telenet、GameArts、Quintet……这些几乎已经被遗忘的名字，让人想起了日式 RPG 辉煌的 2D 时代。而先后在这些公司工作过的横田幸次无疑是这个美丽时代的见证者。

与很多日本游戏从业者一样，横田幸次的启蒙游戏是《太空侵略者》，此后又接触了各种街机游戏，对世嘉的《太空哈利》最为喜爱，并因此而产生进入游戏业的念头。20 岁那年他拥有了自己的第一台电脑，有了更多练习编程以及计算机绘图的机会。大学毕业后，他在日本 TELENET 公司某好友的推荐下顺利入职。其实当时他还给 GameArts 等公司投了简历，但是觉得“日本 TELENET”这个名字听起来像个大公司，所以就选择了 TELENET。

横田幸次说，在那个年代很多游戏公司都有黑道背景，包括TELENET的主要竞争对手Zainsoft也是由黑道投资的。当时Zainsoft的宫本社长因为对员工非常暴力而臭名昭著。Zainsoft严格规定员工在上班时间不能走出办公楼，甚至直接将办公楼的大门锁住。而且公司还聘用"童工"——一个不到16岁的天才少年向井润，警察曾因此进入Zainsoft调查。后来向井润对于宫本社长的暴行不堪忍受，于是从大阪搬到了东京，据说是为了避免被宫本社长"抓回去"。搬到东京后，向井润加入了TELENET，成为了横田幸次的同事。当时他已经超过16岁，按照日本的法律，已经到了可以兼职打工的年龄。不过还是有警察上门调查，包括要求出示工时卡以及上班的时间记录。其实向井润的房子就租在公司隔壁，通常是公寓和办公室两头跑，一天的工作时间能超过15个小时……


■横田幸次年轻时代

"游戏完工之前我们要进行Debug，通宵是常有的事。虽然我们知道程序的BUG很多，但是找不到源头在哪里。而通宵工作的效率又太低，因为我们都困得要命。"横田幸次说。那时Zainsoft的游戏BUG更多，虽然老板拼命压榨员工，但也无可奈何。有时候程序员只能用一些损招来掩饰BUG——比如大幅提升游戏难度，几乎没人能够通关，所以也就碰不到那些bug……据说这是因为当时宫本社长会威胁他们"如果不在明天之前搞定这个，我就杀了你"……

当时日本游戏业界非常混乱，尤其是在PC游戏领域。横田幸次说："我在TELENET工作的时候，有时会在电脑店里发现我正在开发的游戏！我都震惊了，因为游戏还没有做完啊！我猜是公司只能把没做完的版本先交付了，否则按照合同会拿不到钱。比如他们会先交付几百套未完成版，后面再推出完成版，然后将未完成版召回替换。当有玩家抱怨发现了BUG或者其他问题，一来一回差不多一两个星期了，我们也差不多把游戏做完并用完成版替换了。"

横田幸次所说的这款游戏叫做《Luxsor》，是一款相当劣质的射击游戏。当时关于游戏发售日的定义都比较模糊，一般公布的时候说的是"8月下旬"、"9月份"等非确切日期。而TELENET的出资方是日本著名电器连锁店YODOBASHI，按照合同必须要提前将版本交付。《Luxsor》虽然用了一些不大光彩的手段，但由于画面和音乐都不错，加上有YODOBASHI强大的渠道，因此销量出人意料的好。



▲《Luxsor》

不仅是零售版本造假，在宣传方面使用假素材的情况更多见。因为当时游戏的主要宣传渠道都是杂志，而杂志不仅印刷运输周期较长，而且还要提前几个月进行内容规划，通常要求开发商提前几个月就提供截图素材。而在这个阶段，开发商只能做几张与最终产品无关的截图。当然更多的时候是提供一些概念插画。这种做法逐渐形成了传统，也是后来日本游戏杂志中充斥着大量设定图的原因。



▲横田幸次在TELENET开发的梦幻战士

PART.2

在2D游戏时代，游戏美术设计是真正的像素的艺术。作为美术设计师的横田幸次，需要灵活应用每一个像素。当时所有游戏的画面都是像素点阵图，但每一个像素并不是正方形的，而是长方形。所以如果想要画一条对角直线，由于长方形的角度问题，将很难画出一条清晰的直线。横田幸次的做法是改变组成这条线的每一个像素的颜色，对每一个点或像素进行不同的色彩叠加，才能画出一条清晰的直线。所以那些看似简陋的像素画面，其实要耗费美术人员大量的心血。像素画面的优化，是一个需要不断试错的过程，要做出看起来更为自然柔和的画面，往往要投入惊人的时间。如果将同时期的欧美游戏与日本对比，会发现多数日本游戏无论是角色形象的生动程度，还是画面形状的准确度都要好很多，这大概就是日本人将其独有的匠心运用于像素艺术的结果，或许也是日式游戏在八九十年代征服世界的原因。当时TELENET的游戏就以其对于8色阶的卓越应用，而给人留下深刻印象。


■横田幸次的手绘稿

横田幸次的工作就相当于"像素工程师"，负责将画师的草图变成游戏中的像素画面。这是一个非常细腻的手艺活儿，需要有极大的耐心。不仅是像素画面有太多限制，要做出动态点阵图，需要进行更多的尝试与重复。

在横田幸次的早期代表作中，最著名的当属《真·女神转生》。虽然该作是在后来ATLUS推出FC版后才出名，但在更早之前



■横田幸次绘制的TELENET开发室趣图，这张图还被印在了《真·女神转生》的说明书里

TELENET 就推出了 PC88 版，横田幸次负责的怪物设计成为最大亮点之一。

《真・女神转生》是根据同名小说改编，当时 ATLUS 和 TELENET 同时获得了游戏版的授权，前者拿的是 FC 版，后者是电脑版。按照传统是 FC 版做动作游戏，电脑版做 RPG。而两家公司决定反其道而行之，TELENET 开发的《真・女神转生》变成了一款动作游戏。

当时很多日本游戏的选材也非常大胆。比如 TELENET 曾推出一款名为《XZR》的 PC88 游戏，涉及大量宗教与政治问题。游戏讲述了叙利亚刺客穿越时空刺杀美国总统的故事，还刺杀了俄罗斯总统。游戏主角可以通过使用毒品来回血……横田幸次说："那是一个平静的时代，关注游戏的人不多，所以我们可以自由地想做什么做什么，而现在关注游戏的人太多了。"

《XZR》是横田幸次在 TELENET 开发的最后一款游戏，他为该作做完了开场部分之后就匆匆离职，之后加入了 Falcom，成为《伊苏 3》项目组的一员。在此之前，横田幸次曾抱着学习的目的研究过前两代。在当时来说，"《伊苏》系列"的画面卷轴技术非常出色，画面的移动非常流畅，速度感也比较强，在同行业中可以说是最高水准。横田幸次刚入职时并不知道自己是否能进入《伊苏》项目组，当时他只听说 FALCOM 正在开发一款横卷轴动作游戏，类似于任天堂的《塞尔达传说 2》。这款游戏的主角还没定，于是就先临时使用红毛亚多鲁，后来干脆就把他当成了正式的主角。为了让这款游戏更能引起关注，游戏名直接定为《伊苏 3》。



《伊苏 3》在当时率先采用了视差与多层卷轴技术，营造了出色的场景纵深感。在当时只有街机游戏能做到这种效果，横田幸次从未想过在 PC 上也能做到，所以实际看到后大吃一惊。横田幸次负责为《伊苏 3》制作地图以及剧情，游戏中敌人与 BOSS 的点阵图也是由他绘制。

在 Falcom 期间，横田幸次总共参与开发了三款游戏，另外两款是《英雄传说》和《恐龙》。当时在《恐龙》项目组中还有一个 JRPG 玩家们耳熟能详的名字——高桥哲哉，即后来的《异度装甲》制作人、Monolith 创始人。《恐龙》是他参与开发的第一款游戏，与横田幸次一样，他主要负责图形设计。当时 Falcom 有三个开发组，分别负责《屠龙战士》、《伊苏》和《恐龙》这三个项目，而美术人员则是根据项目的进度需要，在不同项目之间流转。所以横田幸次与高桥哲哉共事的时间并不多。

PART.3

1989 年，原"《伊苏》系列"导演桥本昌哉和编剧宫崎友好创办了 Quintet 工作室。当时横田幸次本来也想追随他们而去，但是因为有家有口，因此又继续在 Falcom 工作了两年，直到 1991 年才加入 Quintet。



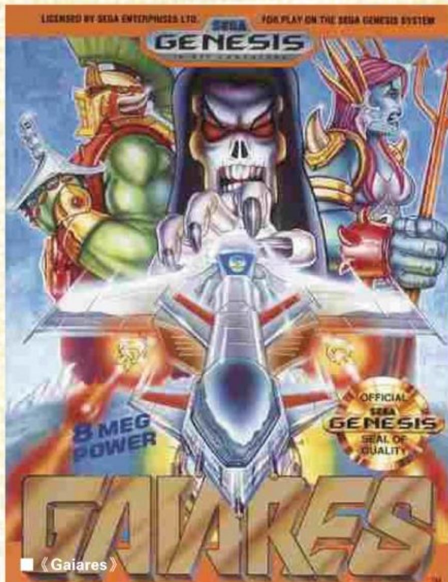
■横田幸次与Quintet创始人宫崎友好的合照

80 年代末 90 年代初是 Falcom 动荡的时期。当时日本的家用机游戏市场继续高速增长，而 PC 游戏开始严重衰退。很多 PC 游戏公司都转型到家用机领域，比如 Enix 就凭借一款《勇者斗恶龙》而一夜暴富。Falcom 却继续其保守作风，仍然死守 PC 游戏，其理由是 FC 的游戏卡带成本高昂、产量与存货控制非常困难，而且任天堂将所有的风险都转嫁到开发商身上。看到曾经的同事与朋友转型到家用机游戏后收入大增，Falcom 的员工们也都坐不住了。

当时横田幸次也开始做兼职。在原 TELENET 同事的介绍下，他接手了某 MD 射击游戏的外包工作。这款游戏叫做《Gaiares》，是横田幸次第一次参与执导的游戏，除了美术之外，还负责了玩法和内容的设计。这款游戏的特殊之处在于可以抢走敌机的武器。该作获得了很高的评价，但是也因为难度过高而受到批评。原因是当时发行商想要在海外发行，而海外的游戏租赁和二手流通非常发达。如果游戏太容易通关，很快就会被转卖到二手市场，对新游戏的销售造成影响。所以海外发行商要求提高游戏难度。



■位于小巷子里的FALCOM办公楼



■《Gaiares》

当时 TELENET 的业务相当多元化，采用了多个子公司的产品发行模式，每个产品组就相当于一个独立品牌的子公司。TELENET 公司本体主要做电脑软件，通常是挂上 Renovation 的商标。而为 PC-E 主机专门成立的 CD-ROM 游戏开发部门，则是以 Laser Soft 为商标。另外一个对玩家来说知名度较高的是 Wolf Team，也就是后来"《传说》系列"的创造者。TELENET 当时从各个行业招聘了不少精英，其中就包括不少动画产业的人才，这也是其不少作品充满浓浓动画风的原因。如今日本很多游戏公司的高管都曾在 TELENET 工作过。

至于 Quintet，在成立后不久就搭上了 Enix，成为其签约开发商。Quintet 的主力成员几乎都来自 Falcom，并且通过外包的方式聘请一些出身自 Falcom 的著名创作者。《天地创造》原本是作为《Soul Blazer》的续作，Enix 希望将其打造成一款具有影响力的大作，因此提高了预算，Quintet 聘请了古代佑三担任作曲，古代祐三的妹妹古代彩乃也担任了人设的工作，编剧竹林令子也是来自 Falcom。故事灵感来自大仲马于 1844 年发表的小说《科西嘉兄弟》，讲述两个连体兄弟，即使在分离之后仍能感觉到彼此的疼痛。在此基础之上再加入了时空穿梭的概念。



■天地创造民间汉化版

横田幸次对《天地创造》的画面设计做出了一些有趣的创新。比如游戏中主角走到有隐藏物品的地方附近时，头发就会飘动。在当时绝大多数游戏角色的头发是固定的，横田幸次觉得让头发动起来会很有趣。同时为了让这个



概念更有实用性，就设计成在山洞里冒险的时候能够用头发的飘动判断隐藏要素。其理论是山洞里隐藏物品的地方一般都有洞，而洞穴里会有风吹出来，所以就吹动了主角的头发……

在 Quintet 工作几年后，横田幸次成为了一名自由职业者，他以此身份参加了 GameArts 多款游戏的开发。多数时候他可以在家里工作，每周参加一次 GameArts 的会议。《露娜 2 永恒之蓝》就是通过这种方式合作开发，外包商 Vanguard 负责了很大一部分内容的制作。对横田幸次来说，这是一款有特殊意义的游戏。游戏中的主要 BOSS 角色都是由他设计与制作,他个人比较喜欢的角色是“星龙”，这是完全由他提出的角色，也是游戏中最令人印象深刻的角色之一。



■横田幸次以自由职业的身份工作

PART.4

在自由职业期间，横田幸次仍然与任天堂保持着千丝万缕的联系。Quintet 作为 Enix 的签约开发商，就意味着其游戏主要是面向任天堂的主机。而在当时任天堂的作风仍然是非常霸道，试图为其他主机开发游戏的开发商都会遭到任天堂的惩罚。Qunitet 想尝试为其他主机开发游戏，却又不敢得罪任天堂，于是决定秘密出资成立一家独立工作室。当时横田幸次做了一段时间自由职业者，可能就是要在表面上先撇清与 Quintet 的关系。没过多久，他在桥本昌哉和宫崎友好的出资下以个人名义创办了 Shade 公司。

Shade 成立初期主要是承接 Quintet 的外包工作，以制作 CG 为主。业务运作成熟之后，开始着手开发原创游戏，主要目标平台就是 PS 和 SS。第一款游戏是《Granstream Saga》，由于向发行商推介时打出了“宫崎友好监制”的名头，因此很快获得发行商的签约。这款游戏的编程与剧本部分确实也有 Quintet 的深度参与，但是与发行商的接洽都是由 Shade 出面，也是以 Shade 的名义出品，从而绕过任天堂的眼线。

Shade 先是找到了世嘉，他们对《Granstream Saga》表现出极大的兴趣，但是不知为何迟迟没有给出最终答复，而索尼只用了一个星期就决定签约。所以这款游戏最后变成 PS 版先发售。后来他们才发现还好世嘉反应慢，因为实际接触 SS 之后才知道其 3D 性能比 PS 弱，而且编程难度也大很多。当时 Shade 还找到了 Productions IG 制作游戏的过场动画，这家在后来鼎鼎大名的动画工作室，在当时才刚刚起步，通过游说索尼获得了一些游戏动画的外包工作。

作为一款全 3D 的游戏,《Granstream Saga》的技术表现非常惊人，实现了 PS 时代罕见的 60fps 帧率。Shade 对于世嘉的《VR 战士》推崇备至，认为流畅的动作与画面才是 3D 游戏的首要任务，因此可以牺牲一些画面细节以确保流畅度。

Shade 在非任天堂主机上都积极尝试。BANDAI 推出 Wonder Swan 掌机后，Shade 也积极加盟,为其开发了《数码宝贝》的掌机版。那时游戏开始全面进入 3D 多边形时代，“像素艺术”渐渐退出历史舞台。但是在掌机上，仍然能够像过去那样精心进行像素的排列。横田幸次说 ：“我很怀念用点阵图艺术创作画面的旧时光，那就像工业发展过程中的手工艺时代，而如今游戏业界早已进入自动化时代了……”

古代之音

在日本游戏业界，音效与音乐制作是一个非常重要的职位，其工资甚至比程序员还高。资深的游戏音乐人甚至与制作人一样成为玩家追捧的对象。除了植松伸夫、下村阳子等广为人知的游戏音乐人外，还有很多备受尊敬的创作者，比如 Falcom 和世嘉的御用音乐人、日本音乐巨匠久石让高徒古代佑三，他为《莎木》创作的音乐至今被奉为神作。



古代佑三

古代佑三从 3 岁就开始学钢琴，5 岁开始学小提琴，12 岁开始学习大提琴。8 岁那年，他幸运地成为久石让的关门弟子。也大约是从那时开始，他初次接触游戏——那是一款全黑白的网球游戏，类似于雅达利的《PONG》，是一家日本小公司出品的山寨版。16 岁那年，母亲给刚上高一的古代佑三买了一台 PC-88 电脑。当时古代佑三对于开发游戏的兴趣远高于创作音乐。PC-88 并没有任何音乐功能，之所以想买这台电脑，完全是为了学习游戏编程。直到 2 年后，带有音乐功能的 PC-88SR 发布，他才开始有了创作游戏音乐的念头。他在朋友家中初次接触了这台电脑，立刻就爱上了音乐编程。

与所有开始初尝游戏编程乐趣的初学者一样，古代佑三希望更多人玩到自己开发的游戏。于是他把自己的游戏拷贝了几十套，在 Comiket 漫展上派发。其中有一款记忆深刻的游戏叫做《Graman Bee》，名字是两款飞行射击名作的组合——《Twinbee》和《Gradius》。这款游戏以当时的标准来说制作得相当精致，后来还被某游戏发行商再版发行，并打上了古代佑三的名号。



■古代佑三自己开发的游戏《Graman Bee》

当时古代佑三还加入了一个 PC 社团，叫做“收获”。团队成员们经常一起合作开发游戏，每个人分别负责编程、美术与音乐。古代佑三的早期作品便是出自该社团。Comiket 是这种业余爱好者社团的天堂，他们会在这个展会上“销售”自己开发的游戏——每张软盘只卖 100 日元，其中收录了好几款游戏。自从与 PC-88SR 电脑结缘之后，古代佑三发现可以利用这台电脑，将很多游戏的音乐复制下来，比如让他大为赞赏的 NAMCO 早期名作《多鲁亚加之塔》。他将这些复制下来的音乐投稿给《Maicon BASIC》杂志举办的音乐大赛，结果糊里糊涂



■古代佑三所在开发者社团制作的游戏《Variant7》

[illegible]

入行前4年他一直用该电脑创作音乐，直到MD时代才开始使用PC-98。很多年后，出于对PC-88的热爱，古代佑三还创作了一些模拟其音源效果的游戏音乐，比如在“《世界树迷宫》系列”中创作的一些音乐。在Falcom，古代佑三为《屠龙战士》、《伊苏》等系列创作的音乐，被认为是那个年代最具影响力的一些RPG音乐。

《The Scheme》是古代佑三最喜欢的PC-88游戏之一，也是古代佑三与其妹妹及好友共同开发的游戏。该作的开发商是Bothtec公司，也就是后来的Quest公司，因为《皇家骑士团》而成名。《The Scheme》初看与任天堂的《银河战士》非常相似。当时Bothtec办了一场游戏编程大赛，《The Scheme》就是在比赛中胜出的作品，灵感确实来自《银河战士》。

当时已经在Falcom担任美术的古代彩乃，从小深受哥哥的影响，兄妹俩对游戏有着共同的热爱。古代彩乃走上游戏美术之路的契机，也是一次比赛。当时有家公司叫做“防弹软件”，他们出品的游戏《黑玛瑙》是古代兄妹都非常喜爱的。当防弹软件开始制作续集《火水晶》时，举办了一个像素艺术大赛，玩家们可以提交自己的怪兽点阵图作品。古代彩乃参加比赛并获奖，她创作的怪兽后来被收录到游戏中。这让她立志成为一名游戏画师。后来古代佑三在Falcom做了一段时间的兼职，就把妹妹推荐给了美术组的负责人，她的获奖经历以及作品水准获得了认可，于是顺利成为Falcom的正式职员，并且担任了《伊苏》一代的主要美术创作者。

在Falcom之后，古代佑三加入了桥本昌哉和宫崎友好成立的Quintet，参与开发的第一款游戏是《ActRaiser》。但这家公司的辉煌并没有持续多久，有业界传闻其创始人被捕，还有一个版本的说法是被捕伤。



■《Actraiser》

[illegible]三职业生涯中最辉煌的阶段，是与[illegible]间。世嘉经常在游戏包装盒的醒目[illegible]音乐：古代佑三”——就是从那时[illegible]佑三这个名字被许多玩家所熟知。

[illegible]三的母亲是钢琴老师，她的其中一[illegible]久石让的妻子，因此她也成为了久[illegible]。那时久石让还没有成名，尚未为[illegible]室创作音乐。他本人是作曲家，同[illegible]方面的老师。古代佑三的母亲就让[illegible]儿子跟着久石让学作曲。作为久石[illegible]古代佑三的母亲对音乐产业的运作[illegible]解。她认为自己的儿子作为众多游[illegible]的创作者，理应拥有相应的版权，[illegible]在作品中注明创作者。所以她成立[illegible]公司，负责商业上的运作。因为根[illegible]关法律，个人不能成为音乐作品版[illegible]，必须要成立公司实体才能成为版[illegible]

古代佑三从MD的《超级忍》开始与世嘉合作，借此认识了当时世嘉家用机游戏部门的总经理。之后世嘉重点打造的《索尼克》也邀请古代佑三谱曲。为了借这款大作打响名号，古代佑三一家决定创立Ancient公司。他们聘请的第一个员工就是当时一起开发《The Scheme》的小林君。

Ancient不仅创作音乐，也参与游戏的开发。古代佑三记得当时曾经为PS开发了一款健身游戏，可惜后来没能发售。这款游戏就像后来大红大紫的《Wii Fit》一样，可以通过多种运动帮助玩家减肥。但PS没有Wii那样的配套硬件，对当时来说该创意过于超前，最后没能上市。

古代佑三创作的音乐曲风多变，有强烈的创新意识，独特的风格令人过耳不忘。《超级忍》将电子舞曲与传统的日式音乐结合，既有符合游戏背景的和风，又有强烈的节奏感。他为《ActRaiser》创作的音乐则是传统管弦乐风，显得大气磅礴。他还巧妙突破了SFC区区64KB的内存限制，开发了一套采样加载系统，能够以游戏卡带中的内存为补充，弥补了SFC可呈现的乐器数量不足的缺陷，创造出SFC游戏少见的管弦乐音质。SFC后期的很多大作都使用了该系统，包括SQUARE的《圣剑传说3》、NAMCO的《幻想传说》等。

在MD时代，古代佑三最经典的作品当属《怒之铁拳》系列。他仅仅使用过时的PC-88系列电脑，加上自己原创的音频编程语言，创造出令人难忘的音乐效果。这套编程语言叫做“音乐宏语言”，基于NEC的BASIC程序，经过深度改写之后，成为一个高效率的音乐制作工具。用该语言创作的《怒之铁拳2》，被称为是超越时代的革命性创作。而在开发《怒之铁拳3》时，他创造了一个新的作曲方法，叫做“自动作曲系统”，用于生成快节奏的金属乐，这是当时最先进的金属乐创作技术，能将多个片段随机组合成为全新乐曲。这在当时极为罕见，而后来成为游戏音乐创作者们的常用手法。


▲怒之铁拳

对玩家来说，更为难忘的作品当属《莎木》。古代佑三与光吉猛修等作曲家共同创作，古代佑三本人就创作了15首乐曲，Ancient公司的另外三人也参与了创作。随着游戏音乐的电影化，古代佑三不仅作曲，也开始尝试填词。《湾岸午夜俱乐部》和《NAMCO X CAPCOM》是首批由他作曲兼填词的作品。

如今古代佑三仍然活跃于游戏音乐创作领域，世嘉仍然是他最主要的合作伙伴之一。而在创作之余，他仍然热爱着游戏。古代佑三说：“我最喜欢的是FPS！但是都不大敢花时间去玩，我太容易沉迷了，一玩就停不下来，都影响到我的工作了。每次一玩《军团要塞》，都要从晚上六七点玩到第二天早上四五点。有时候甚至玩一整天。我的身体都吃不消了。所以虽然我非常热爱FPS，但都不大敢玩了。”



■《莎木》

游戏人物

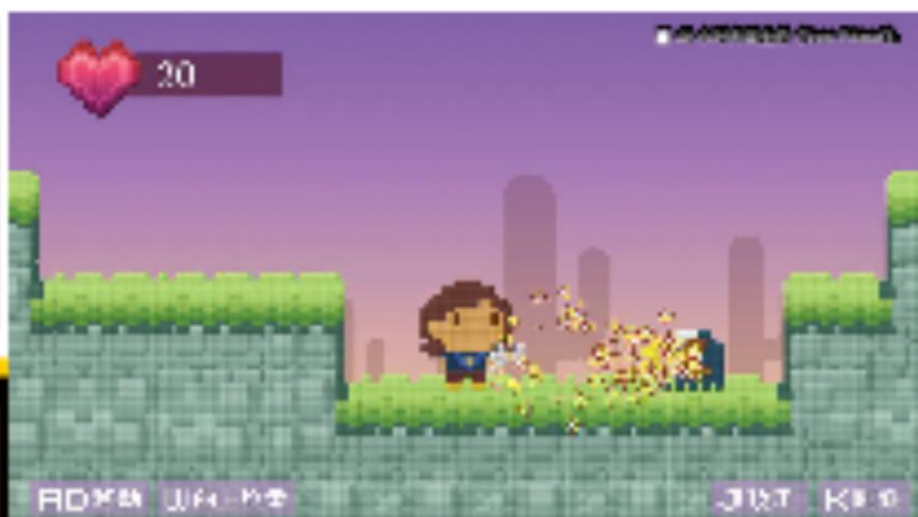
第三十一回

中国独立游戏人 Vol.7
深谙设计之道、深得游戏精髓的刘惠斌iconboy

文 [illegible] 编 [illegible] 美编 NINA

题记

2015年indieACE Game Jam广州站，一款名为《Icon Friend》的HTML5像素游戏格外引人注目。这款游戏不仅有着十分独特的像素画风、细腻的动画特效、完善的武器系统和用心的关卡设计，连游戏的玩法和机制都颇具新意，很难想象这是一款48小时内从无到有创作出的游戏：http://www.icon.cn/plus/gamejam.html



最终这款游戏入围了那次game jam的全国十强，创作这一佳作的团队"Icon+"由两人组成，他们来自于广州一家提供设计服务的公司——艾空未来（Icon future）。之后不久，此作的大幅升级版《重力先锋》闪亮登场，其中多样的boss战和无尽的"地图探险"模式成为引人注目的亮点。





从此"重力先锋"陆续出现在游戏赛事的提名中并数次获奖，"艾空未来"也发起和协办了各种独立游戏活动，其中最为著名的是广州几乎每月一次的"游戏抉择"。同时还为各项独立游戏活动提供了相当专业的设计服务，特别

而在7月份上海举办的2016 indiePlay中国独立游戏嘉年华，"艾空未来"设计的视觉盛宴让所有参与者惊艳不已！



▲2016 indiePlay场馆外立面。



▲indieArcade独立游戏展示区。



▲2016 indiePlay主舞台。

深谙设计之道的"艾空未来"同样深得游戏文化和独立游戏精髓，让我们从创始人刘惠斌（iconboy）开始一探究竟。

人物资料

刘惠斌 iconboy

性　别：男
常住地：广州
昵　称：iconboy
年　龄：80后
微　博：weibo.com/iconboy
网　站：icon.cn
代表作：《圣剑英雄传II》《秦殇先锋》

近　况：
经营着一家服务于游戏企业的设计公司：艾空未来
组建了自己的游戏团队：神采游戏
发起聚集在独游戏人的活动：游戏伙伴
CiGA（中国独立游戏联盟）的组织者之一，为Global Game Jam/indieACE Game Jam/indie Arcade/indiePlay提供视觉设计

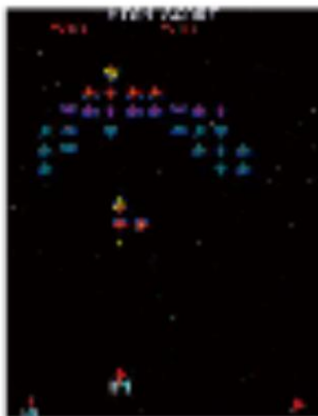


街机、红白机是电子游戏的启蒙

刘惠斌：

印象中第一次接触到电子游戏大约是5、6岁，貌似是一款打飞机的街机——黑色的大盒子，比我还高，背景应该是在外太空，现在来看应该就是《小蜜蜂》的街机版。

那时我随父亲在军区长大，因为父亲是军人，家里一直没有娱乐电器，所以哪个亲戚家有游戏机，就成了我向来最希望光顾的地方。当时舅舅家有台FC，一有机会就去他家和弟弟一起玩《魂斗罗》《超级玛丽》《坦克大作战》等各种经典游戏。



▲ Galaxian（小蜜蜂）街机版。

游戏有着和电影、动画片截然不同的体验

刘惠斌：

说到那时的电影和动画，通常主角或是正义方肯定是能赢的。有时就算反方异常强大，剧情总是会给主角机会战胜这些不可一世的敌人。另外，电影主角的话都比较多。而游戏就不同了，主角很少说话，更像是自己，而且因为有操控就更有代入感。往往游戏中的对手也都很强大，想要战胜必须花心思研究和练习，完全得靠自己用心琢磨才能过关。

面对父母想对策

刘惠斌：

最早对电子游戏，父母是直接反对的。所以一切和游戏有关的活动都要隐蔽！隐蔽！再隐蔽！相信这点和许多人的童年一样。比如和家人说去同学家，其实是去玩游戏，借了同学的GBA，带回家里偷偷藏好。印象深刻的是，后来好不容易家里有学习机了，玩游戏的时候也不敢开声音，不但如此还随时竖着耳朵听家人开门的声音。一旦有动静，我可以在最短的时间内把手柄收起来，同时神速插上学习卡，像极了游戏中遇到困难想尽办法过关的过程。

▼“小霸王学习机”满载回忆。



小时候的梦想是做一名漫画家

刘惠斌：

在接触到电子游戏之前，我的梦想是漫画家。曾经有过拿着零花钱去偷偷买漫画的经历，偷偷的看漫画书，偷偷的画漫画模板。都是那时最初梦想的坚持。不过接触游戏后，初中时因为能够拿到画画的时间比较多，自己也曾尝试过设计一些游戏棋，用画画的脑内乐趣，这些都属于桌游的范畴。游戏棋的灵感来源于游戏室或者电脑室中我玩过的游戏，比如说下面这款，可以从中找到红警的影子。

在这款游戏棋中，玩家可以使用3种单位和1个基地。场景分陆地和水域，有不同的军事单位，比如坦克移动慢，但是8个方向都可以攻击；战舰只能在水域移动，但是射程远；电磁塔射程非常远，但不能移动。基地每隔若干回合数可以购买单位，每一回合通过骰子决定随机事件。基本上一局的时间在10-30分钟内。



WPS和BASIC开启了创造电子游戏的尝试

刘惠斌：

高一时成绩差，恰好班主任又不喜欢美术生。在高二文理分科时，我选了理科，而当时美术生是不可以选理科的，于是在高二报名时我发现我并没有分到班。父亲决定让我休学一年。这一年家里安排了一位老师为我补习英语。

一次偶然的机会，我舅舅带我去他一个朋友的微机培训店。那是我第一次接触到计算机，立马对这个神奇的机器充满了好奇。在那个时候，会用五笔打字的人在我眼里就是高手了。趁这个机会我自己用WPS的制表工具捣鼓出来了一个图案。但当时的我不

善言语，也没有钱，不久就被人赶了出来。

但是好奇的大门已经打开，也不记得自己是从哪儿弄来了BASIC和五笔打字的书。我用了三天时间对着一张字根表学会了五笔打字，用一周时间学完了BASIC的语法，并在纸上完成了我第一个游戏——一个利用随机函数设计的猜拳游戏。而在学会这些以前，我并没有自己的电脑。后来我从英语老师那里借来一台学习机，在上面完成了我很多的游戏Demo。最头疼的是，当时的学习机是不能存储的，所以，每一次开机都要重新编写游戏。

那时，拥有一台能保存代码的机器成了我最大的梦想。

于是我又琢磨，然后想办法混入了学校的微机房。当时我还在休学中，但第一次接触到640x480分辨率时的欣喜和疯狂还是马上引人注意了，后来被微机房老师认出来时，我谎称自己是高三的学生。后来回到学校读高二，第一次上微机课班长见到我的表现后，竟然给我出了“写一段扫雷游戏代码”题目，而我竟然也在纸上完成了他的要求。从此我们成了微机编程的好朋友，保持着互相学习和交流。后来有一次代表学校参加市里的信息学奥赛，还拿到第二名的成绩。

回想那个时候，最开心莫过于自己设计的游戏可以给同学们玩。就算那时不会任何电脑设计软件，但我能通过纸上绘制的格子填充像素角色，这样我的游戏就有画面了。

所有这些经历，都成为日后参与真正游戏制作的契机。后来上大学，我有幸参于到《圣剑英雄传II》的开发中，由国内最早的独立游戏团队“金点工作室”创作。

自创游戏时候收获了心得

刘惠斌：

从现在的角度来看，高中学习计算机编程时做的每一个游戏,都可以算是独立游戏（笑）。我曾经做了一个赛车游戏、一个RPG游戏、一个2D射击游戏、一个多人版的贪吃蛇。但是RPG游戏因为各种原因，没有做完。那时自己的心得就是：不要碰RPG！不要碰RPG！不要碰RPG！（咦？这是重要的事情说三遍）但是自己恰恰最想做的，就是RPG！应该是受到FC游戏《封神榜》的影响吧。只是做了以后才发现：RPG所涉及的内容无论是从技术、策划还是美术上，都是最多的。比如刚开始做RPG的时候，根本没有考虑到使用脚本去执行所有的游戏内容，等到代码写到20%左右的时候，才发现逻辑越来越臃肿，后面就没法继续了……这个难题直到后来参与开发《圣剑英雄传II》看到SOFT的脚本结构以后，才恍然大悟。

我喜爱的游戏影响着我做的游戏

刘惠斌：

前面提到的那款2D射击游戏，其实就是因为迷上了Halflife的死亡竞赛，想自己做一个2D版的。说起来很多自己想做的游戏，都受到之前玩过游戏的影响。第一次做RPG游戏是因为在FC上玩过《封神榜》。做罗马题材的策略游戏，和之前喜欢即时战略游戏有关。现在在做的横版射击《要塞先锋》，和魂斗罗各种一命通关的影响是分不开的。我还是魔兽世界内测和公测开服第一个小时内创建帐号的玩家，所以暴雪的数值设计和平衡理念也深深影响着我。

展示一下开发游戏、玩游戏的状态

刘惠斌：直接上图吧！



▲这是玩游戏的时候。



▲这是做游戏的时候。

个人爱好直接升级为工作

刘惠斌：

画画、游戏、设计本身就是我的爱好，同时也是工作中密不可分的部分。比如像素画和tile地图——我在2002年到2007年之间创作过不少像素画，当时在好几个论坛的像素版块做版主。这段经历导致我一直认为，国内像素画没成气候都是自己论坛管理不善的结果（笑）。喜欢tile地图的原因是可以通过有限的素材拼出无限大的世界，这个创作的过程本身就是一件很神奇的事，我认为这也是《我的世界（Mine Craft）》的伟大之处。我自己很喜欢一些可以反复玩、不断产生新体验的游戏，无论是关卡还是BOSS。这也是我自己在设计游戏时希望可以达到的目标。

最满意的代表作



■《圣剑英雄传II》游戏标题画面截图。

刘惠斌：

很难说哪一些作品是最满意的，毕竟游戏、像素画、Flash动画、网页设计、UI设计、图标设计、原画等等我都做过。如果要列举到今天我还愿意拿出来的作品的话，一个是我在2008年参加国际GUI冠军赛的双料银奖作品；另一个是“金点工作室”的《圣剑英雄传II》。



▲国际 GUI 冠军赛双料银奖“Non-Mainstream 2008”。

《圣剑英雄传II》的创作历程

刘惠斌：

今天我们所说的“独立游戏”，是那时的“共享游戏”、“业余游戏”、“原创游戏”。实际上，做这款游戏时是完全没有考虑游戏是否可以盈利的。至于感触，这是我找到的日记，写于2003年游戏完成后：

《圣II v1.3》的故事

2003/3/13

其实本来无意去开发1.3版，这一切说来都是偶然原因，我有我的小组（幻翔鸟）。刚创立的时候我也没有想去做大一点的游戏，也就是大家喜欢的RPG，一直在进行着几个小游戏的制作，可是越做下去，发现自己的人在美工实力方面根本就有能力去做一个比《圣剑》更好的游戏。于是我和nedved开始策划我们自己的RPG。一开始我们计划做一个45度角的游戏，也找好了地图。但喜欢原创的我却不想这样，后来我们把地图带回到了正视角，也就是和《圣剑》的一样。因为这样才能做到真正的原创。于是我就开始画地图了，但由于业余小组的通病，谁也不能保证组里的人能坚持下去，我们的游戏也只是一个空中的幻影。

后来我想到了《圣剑》，想到了金点。我感觉我对金点做的事还不够，想到了没有完成番外篇。于是我放弃了自己组里的RPG游戏，把自己做的地图全部加入《圣剑》中去，把原来的非原创的地图全部去掉。我也没想什么，只不过觉得一天到晚去找人不如一起去完成一样可以完成的事。

后来我跟soft说了，他最开心的就是“这下《圣剑》就是全部原创了”。

我不觉得RPG2000是个好东西，不过是“可视化”罢了。圣剑的脚本功能我个人感觉是非常不错的，有兴趣的完全可以用它来再次开发。

by:iconboy

而这是后续版本完成后策划同学的日记

soft：

“一天到晚去找人还不如去完成一件可以完成的事”。这样一句简简单单的话真正说出了目前国内业余游戏的现状。我们看看美国、看看日本，他们的共享游戏为什么能做的那么好？甚至超过商业游戏的水平，并不是因为他们人手多，而是靠的认真二字。

所以我建议想做共享游戏的朋友们，收起浮躁的心态，不要再每天到处去宣传你的一个还停留在脑海中的游戏了，踏踏实实的从一个创意、一行代码、一张图片做起吧……

这件事情发生在2003年7月……

最开始，本来准备开发的是一个小项目，算是《圣II》的一个修正版吧，一切也准备好了。事实上，我们也完成了一部分工作。然而6月29日，N说服了我们全部。

新项目的开发代号是Kodak。这应该算是一个很小的项目吧，远比不上《圣II》的开发周期和人力投入。然而，它却是一个与以前截然不同的项目。惟一的原因是，这是一个近乎商业的项目，是给Kodak开发的培训游戏。

这个把金点带入商业领域的项目意义自然不同凡响。然而，这个项目给我印象最深的，却远不止它的意义。

《圣I》用了多少时间，我不得而知，《圣II》用了2年，然而Kodak的开发周期只有一个月。我们没有办法像做共享游戏一样一点一点缓步前进。也没有什么所谓的“欲速则不达”，我们惟一知道的，就是7月底，我们必须把这个完成了的项目交到Kodak手中。

想起了前几天的一篇日记：

为了明天的课，我该睡了。于是我按下Stop，重金属和混音吉他随着滴的一声消失了。风声突然变大了，楼道里的窗户被摆弄得叮咣乱响。突然觉得又有点空虚，我无意识地看了一眼表，一点多了。我突然想起，明天下午放学后我可以找以前的同学去逛逛书店。仿佛沉静的荷塘中投入了一粒小石子，我困倦的睡意被突如其来的兴奋打断。秒针的声音又渐渐大了起来，重新充满我的房间。我头一偏，枕头从脑袋旁边溜到地上。我手伸出去却又缩回来，懒得捡了。月光似乎亮了些，我觉得房间不再那么黑暗了。书柜的

影子投射到床上，形成一个黑色的大方块，就像一个标准的平行四边形。整个房间，静得仿佛就要开口叹息。手压到了不知什么硬物，迷迷糊糊一看，眼镜不知什么时候从桌子上跑到了床上……

熬夜其实真的不算什么，仅仅是测试就需要 Nedved 熬到半夜，并且艰难的等着 Kodak 的意见，为些打了不计其数 的电话和天文数字的话费。而 Boy 一个人承包了全部的地图和图片，几乎把圣 II 的地图编辑器发挥到了极限。Tiamo 不仅仅增加了引擎的功能，甚至连很小的地方都做了人性化修改，因为他知道，他的一个小小的增加，可以让 Boy 和减少许多不必要的麻烦。在这期间，我们有了代号：小 B 就是我，boy 就是 iconboy,T 是 tiamo，N 是 nedved。而我，真实的体验到了什么叫做“时间，奔流。”

最后在制作字幕的时候，有一种难以言喻的感觉。我们并非只是是为了那一点报酬，其实在游戏制作到后期发生波折的时候，我们甚至已经做好了最坏的打算——附上一份照相入门给网友们玩。幸好事情发展终于还是走向了正确的轨道，Kodak 还没有违背我们的合同，定金总算是在快完成的时候寄到了银行。而我们得到了一些远远超过定金的东西，经验、合作的感觉、奋斗的感觉。

我想舒舒服服睡一觉，等 8 月 1 号全部结束以后。Boy 也可以去看他的女朋友了吧，呵呵。以后的项目，我一定会将脚本的名字规划好，写好注释，否则不利于网友阅读。

最后附上制作名单

主程序：Tiamo
策 划：Nedved?
美 术：Iconboy
脚本：碧黯云逍
技术支持：Soft

Thanks：
LCL、Sleepd、Spyzrh、高龄响、Sea_bug、Tangl_99、CoolHealth……
以及观看这些文字的朋友们。

碧黯云逍 于 2003.7

新作《要塞先锋》的缘起

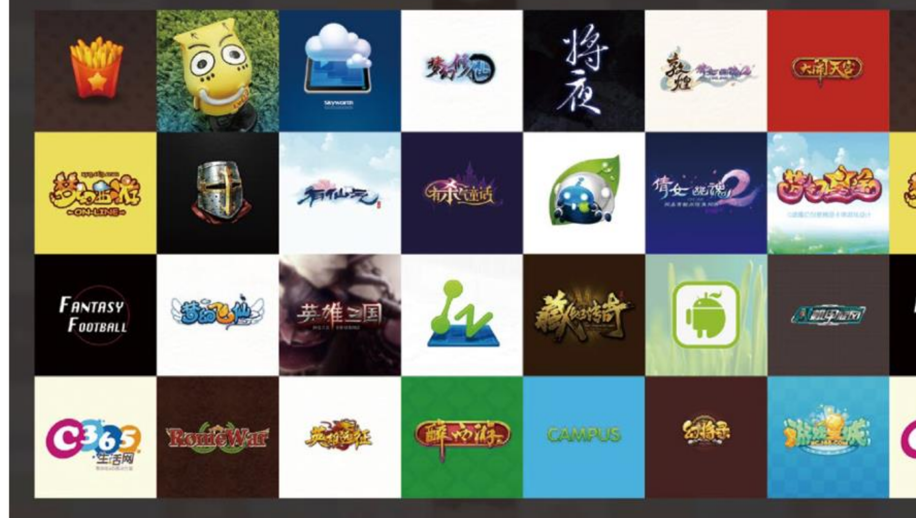
刘惠斌：

最初这款游戏不叫《要塞先锋》，而是“Mygame”。在立项之初有两个出发点，一是横版的射击游戏，二是可以自定义关卡。我们希望玩家能够设计出自己的关卡，然后从手机上拿给朋友玩的时候说：“看，这是我自己的游戏”。但还是有朋友建议先要有玩法，再做 UGC (User Generated Content) 的部份，所以后来改名为《要塞先锋》——“要塞”代表着自定义的部份，“先锋”代表了射击游戏的部份。



▲《要塞先锋》中出现的各种角色，你们懂的。

在《要塞先锋》面世前，我创办的“艾空未来（icon future）”一直为商业游戏公司提供设计服务，对于商业游戏的套路基本是轻车熟路。同时也和一些朋友公司的商业游戏进行了一定的合作，但都不怎么成功。究其原因，恐怕是因为因为大多数游戏并没有什么创新性的设计和思考，找我合作也仅仅是看中了我在视觉包装这块的特长。



■“艾空未来”参与过非常多的商业游戏项目。

这也让我萌发了“何不做一款自己的游戏”的念头。于是在 2014 年末、2015 年初着手准备组建自己的游戏团队。我们招到的第一个程序员做了两个月就跑了，原因是我们的概念太超前，不知道我们要做什么。这个时候策划同学自己研究 Construct2 引擎（无需编程就能开发游戏的 HTML5 游戏工具）做出了我们第一个游戏的 DEMO。后来美术同学凭着他对动作游戏的理解，也投入了 Construct2 引擎的研究行列中。以至于后来，我们惟一的技术同学到岗以后所需要做的事情，只剩下服务器端技术……

在 2015 年 indieACE Game Jam 广州站的活动中，原本抱着 48 小时内创作游戏试试看的心态参与了。结果我们的策划同学没有组到队，而我在另一个 UE4 队里的事情也不多，于是干脆临时组了一个队。还记得那次的主题是一个“井”字，我一看就决定用像素风格，因为很早以前设计过一种大像素风格。用这个风格做了一款名为《icon Friend》的游戏，发现还不错，而且这款游戏还有幸入围了全国的十强，赛后就决定将这种风格用到新作《要塞先锋》中。



▲ iconboy 之前的大像素作品。


▲诞生于 2015 indieACE Game Jam 的《icon Friend》。



▲在之后的一年时间里，《要塞先锋》多次展出，收集了不少的玩家反馈。



▲台湾玩家试玩《要塞先锋》。

《要塞先锋》入围各种赛事并获奖

刘惠斌：

第一次入围还得是前身《icon Friend》在 2015 indieACE Game Jam 进入十强，随后大幅改进后的《要塞先锋》参加了一些赛事。当我看到独立游戏展台上那么多做了一年、两年、三年的游戏出现在提名中的时候，才发现这个世界上有很多人比我们更加努力。《要塞先锋》的画面风格的确吸引了不少眼球，半沙盒和 UGC 的概念也让大家对产品有了更多的期望。参加比赛的初衷是希望此作可以在赛事中获得认可，更期待游戏在市场上获得认同。之后幸运的获得了 2015 白鹭 HTML5 大赛的“优秀奖”和“最佳技术”提名，后来十分荣幸的获得了 2016 GMGC 独立游戏开发者大赛 (Indie Pitch Arena 2016) 的亚军。

■获得 2016 GMGC 独立游戏开发者大赛亚军。



▲获得 2015 年白鹭杯 HTML5 大赛的优秀奖。

喜欢游戏的儿子和《纪念碑谷》主创Ken

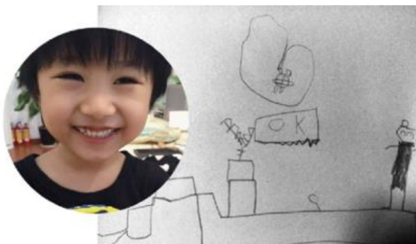
刘惠斌：

我儿子今年 6 岁。由于我所从事工作的原因，他从小就在游戏的环境中成长。而我也没刻意让他回避游戏，只是会尽量为他挑选有益、健康的游戏。其实我们两个有时候可以聊一下午的《皇室战争》中里的东西，他会不厌其烦一遍遍的问我小皮卡和野蛮人哪个厉害。他知道如何找到《我的世界》的视频、能独立通关《纪念碑谷》，我很确定他也知道我在做的游戏叫《要塞先锋》。于是他对老师说，长大后的理想是成为一名游戏设计师。

在中国做游戏而且自己的作品能被家人玩到，本身就是一件很开心的事，这也是我正在努力的目标。

关于他还有一件事情。去年在我参加 GDC China 的时候，有幸遇到《纪念碑谷》的制作人 Ken Wong（王友健）。他的发型非常有特色，于是我就现场按照他的样子创造了一个像素造型，询问他是否可以出现在《要塞先锋》中。同时我还向他透露了我儿子非常喜欢他的作品以及愿望是做一位游戏设计师。他热情的回应也令人感动，即使已经是业界名人，Ken 也丝毫没有架子。他甚至当场用笔记本为我儿子写下了下面这段话：

Hello Mario. I'm really happy that you like my game, and I'm happy that I met you father! It is wonderful to hear that you are interested in making games. Making game is fun but also difficult!

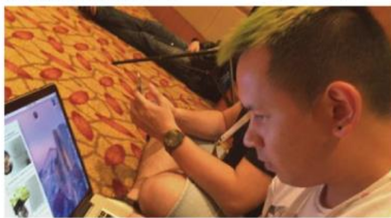


◀我儿子喜欢画游戏里的东西。



►我给 Ken 设计的像素造型。

▼为我儿子留言中的 Ken（当时太激动拍照时手抖了）。





►我和 Ken 的合影。

从《圣剑英雄传II》到《要塞先锋》

刘惠斌：

现在回过头来看看这两款游戏，不能说有十分直接的关联吧，毕竟《要塞先锋》是从事多年商业游戏设计服务后想做的产品。但如果说关联性的话，后面的“游戏伙伴”和中国独立游戏联盟（CiGA）相关的活动组织和策划倒是有——总觉得这是一种轮回，或者说是命运的安排。

►我创办的设计公司“艾空未来”承办了“游戏伙伴”最早几期的活动。

“游戏伙伴”的缘起和历程

刘惠斌：

“游戏伙伴”是我和另一位国内独立游戏名人拼命玩三郎一起发起的。去年参加了2015 indiePlay中国独立游戏嘉年华在上海的颁奖典礼后，非常希望可以在广州办一些关于独立游戏的活动，加上我自己的公司原本每周都有内部的分享活动，于是和三郎一拍即合，2015年8月24日在我创办的“艾空未来”的会议室中，举办了游戏伙伴的第一次活动。

“游戏伙伴”的名字是我起的——之前三郎有一个“游戏小伙伴”的群，我就去掉了“小”字。最初的时候叫“游戏·伙伴”，后面嫌麻烦，把中间的点去掉了。说起来，起这个名字也因为看过陈星汉和姚壮宪参与过的一档电视节目，是去年7月24日的CCTV2节目《一人一世界》。就像陈星汉在节目中表达的那样，让游戏成为陪伴我们一生的小伙伴是我们的愿景。

之后就更加疯狂的号称一个月举办一次活动，结果现在回头一看，我们还真的办了12期。在这12期里，有女性主题的、有疯狂的GGJ (Global Game Jam)、有厦门的第一次indie聚会、有累到打吊针的大剧院梯田会indieACE Game Jam…直到刚刚结束的2016indiePlay中十几位独立游戏嘉宾的热情分享。



为什么会坚持做这个事，我想首要的驱动力是一种源于游戏纯粹的热情和成就感、其次是和三郎无间的配合、以及游戏伙伴的支持者们——他们有的一次次报道、有的一次次参加和配合、有的一次次的帮助我们进行分享。

◄2016年7月indiePlay上的“游戏伙伴”。



▲2015年8月第一期“游戏伙伴”。



▲2016年4月厦门DCC的“游戏伙伴”专场。

“中国独立游戏纪录片”的缘起

刘惠斌：

拼命玩三郎第一次构想纪录片的视频我还有，回想起来至今还历历在目。自2015年独立游戏《纪念碑谷》横扫各大游戏奖项以来，独立游戏的概念逐渐被大众所知，也有越来越多的游戏人投身到独立游戏的创作行列之中。《中国独立游戏大电影》从2015年11月开始拍摄，旨在记录中国独立游戏创作者的创造历程，用事实说话，让大众能



▶《中国独立游戏大电影》样片截屏。

从更多的角度去了解游戏创作者这个群体，借此思考游戏、理想与人生的意义。目前的计划是在 2017 年 11 月完成，最终力争登上电影院大屏幕。

我看过人类火箭的纪录片，对于见证人类重要时刻的拍摄，我认为是非常有意义的。独立游戏的纪录片也是如此，我们期待有更多的游戏创作者，拿起任何可以摄录的机器来记录自己的创作过程，发到 movie@gamefriends.cn 这个邮箱。是否会出现在最终的影片其实并不重要，重要的是在两年、五年、十年后回头再看，“未来的我，一定会感谢今天的自己”。同时提供更多的素材也能够帮助导演和摄制组，一起创作这部对中国游戏界来说意义非凡的影片。

参与“2016 indiePlay 中国独立游戏嘉年华”的感受

刘惠斌：

作为今年活动的设计者之一，最大的感受就是……累到趴。 虽然 2016 indiePlay 举办的时间只有两天，但实际准备周期有将近两个月。6 月底 indiePlay 组织者远程召开了一个会议，因为大家都不在一个地方，但是那天飞机晚点，而我第二天中午又要赶飞机。于是我们通宵开会，开会的情况是：大家轮流睡着，最后只能通过回看会议记录才记起具体定下的内容。

▼ 2016 indiePlay 中国独立游戏嘉年华颁奖典礼现场。



之后就是满满一个月的筹备期，看着 indieplay2016 长长的设计物料列表，尽管前面有游戏伙伴各种活动的经验，但这次的 indieplay2016 的设计内容还是超级多的。设计师妹纸连着两周加班到晚上很晚直到没有车，有一些因为没有把设计做好还哭了。



▲为了追求完美，给每一位嘉宾都设计了封面和背景。

▼ 2016 indiePlay 现场入口处的大像素设计。



然而最后到现场的感觉是感动，可以有能力参与这样一件有意义的活动，觉得之前的努力都是值得的。最高兴的自然是独立游戏人对活动的评价。结束之后总结了近百条活动的问题，这也是为了未来可以将其做得更好。



▲ Indieplay 2016 的分享嘉宾们。

对目前端游、页游、手游高度相似的看法

刘惠斌：

创新不易。而国内环境对于创新试错的容忍空间一直有问题，所以才会有那么多所谓的“微创新”。不过这个问题也算是老生常谈了，游戏圈内很多人的观点基本一致：谁都知道这样不好，但是自己做的时候还是照搬老一套。我想，用自己的作品来发声就是最好的方式。

给大家推荐几款自己喜欢的游戏

刘惠斌：

《孢子》：最喜欢里面的创造器模式，也会经常下载其他玩家创造的内容进行体验。

《全面战争》系列：体验大场面的绝佳游戏系列，宣传片我一篇一篇的反复观看。

《我的世界》：当我埋头玩的时候，时间的流逝是察觉不到的。

《RO》：是我第一个认真玩的网络游戏，多职业配合是我最欣赏的地方。

《魔兽世界》：11 年的陪伴，无数次 AFK，至今依然会上线看看。骑上最老的坐骑，飞到阿拉希高地，看看落魄的激流堡。

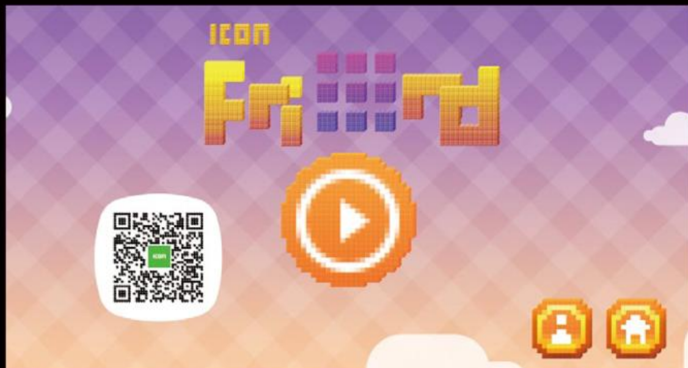
给心怀游戏梦想的朋友们一些建议

刘惠斌：

1、消除偏见，对于独立游戏人来说，最大的伤害来源于普通人对独立游戏人的偏见。大多数玩家会将独立和小众挂钩起来，但事实上恰恰不是，我们忽略的每一种情感，体验，都会在独立游戏中找到。

2、天份真的蛮重要，创作是需要天赋的，这也是为什么有些游戏创作者对自己要做的作品相当有把握并且能成功的原因。游戏和音乐、美术一样，都是一种艺术的表达方式，只不过我们这一代伴随着数字娱乐成长的人，更适合也更懂得用这种方式来进行表达。

3、你喜欢什么游戏，不代表你擅长做什么游戏。你是什么样的人，就适合做出什么样的游戏。如果你对数字不敏感，那一定很难做出很复杂的策略经营类游戏；如果你对美术不敏感，你一定很难做出画面风格有超越的产品；如果你不是一个懂得幽默的人，那你也做不出搞笑的游戏；如果你平时不愿意静下来思考，你就无法做出有哲理的游戏；你不会讲故事，那么你的剧情一定不怎么样。找到自己的特长并在游戏中进行充分的体现，才会是事半功倍的。



俗话说，万事开头难。而做游戏则不是，开头容易，坚持难。所以，游戏能做出来，无论大小，都是成功。

游戏的十大困扰

一重缠是一重关，如果英雄们没有遭遇层层阻碍，就无所谓史诗般的历险。

文 湖南 Dawn　编 宇宙人　美编 Juxi

No.10 地形

《巫师3 狂猎》

●最后一战

[illegible]利格群岛从不善待来自南方的陌生来[illegible]，海风呼号，每一棵槭树都在颤栗[illegible]的船就像奥森弗特的应征女郎，奋力[illegible]成碎片的船帆。在刺骨的风中，动物[illegible]乌德维克岛上的两个孤单身影，即使[illegible]狼，他们仍无法辨认声源。

[illegible]都不能让无畏的哈尔玛·奎特领主动[illegible]

“[illegible]杰洛特！”他无所畏惧，朗声大笑，[illegible]酒的脸红得像染料坛，“呼呼！弗蕾雅女神在召唤我们！”

“小点声！据我所知，弗蕾雅不是死亡女神。”利维亚的杰洛特警惕地说，“一头乌德维克的狼人就能将你我撕成碎片。”

“狼人，水鬼，海盗，逃兵，叛军，赛壬，艾琳尼亚，冰霜巨人，让他们来！我的大斧早就饥渴难耐了！”这位克拉奇的长子扬起了新开刃的双手斧，发出含混不清的战吼：“瑞那鲁格！瑞那鲁格！瑞那鲁格——！啊哈哈哈！”

不等哈尔玛自己收声，杰洛特突然按住他的肩膀。

“我更喜欢大陆的客户，他们至少不会酒后大叫。”杰洛特拔出银剑，念了个昆恩口诀，一层法力屏障笼罩周身。“协议以外的麻烦要少得多。”

苍凉的天空，云层翻涌，海湾边的一群飞鸟聚集汇流，朝着二人飞来。

“噢，噢，白狼想吃小小鸟儿。”哈尔玛醉眼迷离，“还是反过来？”

“闭嘴，哈尔玛！”杰洛特强硬地示意他躲进杉树底下。“对亮晶晶的东西，还有新鲜的人肉，艾琳尼亚比它们的近亲人面妖鸟还要眼尖。”

“交给你好了。”哈尔玛不情愿地让出空间。“而我要对付的是冰霜巨人。”

杰洛特换作左手持剑，采取守势，右手抽出猫之十字弓，瞄准一只张牙舞爪的艾琳尼亚。

弦张箭发，弩箭破风而出，来袭的怪物应声而落，跌落悬崖。

“射箭你比我厉害，我承认，但你滑冰赢不了我。”哈尔玛仍不依不饶。

来不及重装了，杰洛特将空载的十字弓丢向哈尔玛，双手紧握剑柄，格挡住另一只艾琳尼亚的俯冲攻击，立即剑走偏锋，嵌有符文的银剑划过女妖覆鳞的躯干，切出一道斩痕。由于灼烧与切伤，重伤的艾琳尼亚发出令人汗毛直竖的尖啸，它的同伙们更加兴奋。

墨黑的污血喷溅，猎魔人敏捷地躲开，轻松如维瑟米尔教导的步法训练。

几只艾琳尼亚从多个方位一齐袭来，杰洛特见缝插针，翻滚腾挪，一一在它们身上留下切口。受伤的女妖坠在地上，痛苦不堪地扭动着。

“无穷无尽的杂碎！”杰洛特骂道，右腿旧疾让他渐感吃力。

“它们太多了！我们先战略撤退吧？”醒过酒来的哈尔玛大声叫唤。

“不需要！”掌风掠过，杰洛特的阿尔德法印将一只女妖击下山崖，“永远不要把你的后背留给敌人！”他暗暗估算残敌数量，生存下来的几率越来越大。他转守为攻，往前一跃，朝着一只低空盘旋的艾琳尼亚一记重劈。

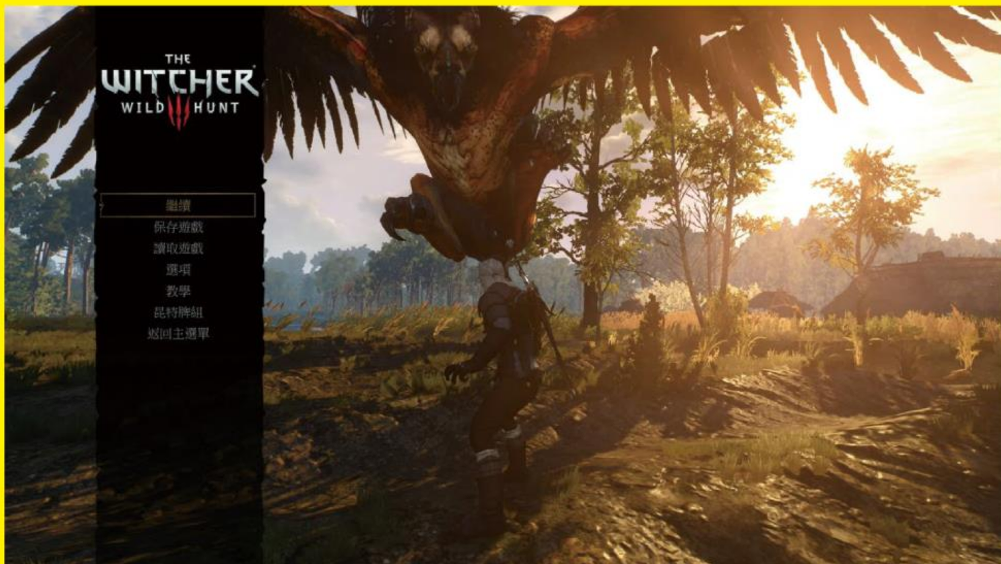
“当心！杰洛特！”哈尔玛大喊，“离悬崖远点儿！”

杰洛特一脚踩空。

虽然在职业生涯中屡见不鲜，然而这一次可能会是杰洛特的最后一次失足。他头晕目眩，咸腥的空气包裹着下坠的身体，即便如此，这终归比农夫的叉子要浪漫一些。

“杰洛特！杰洛特！——”呼唤声越来越小。

猎魔人此刻无比怀念叶妮芙的呢喃。



No.9 BUGS

《杀手6》

●任务失败说明书

汇报人：640509-040147
任务地点：法国巴黎
任务时间：当地时间19:47
任务目标：刺杀维克托·诺维科夫（Viktor Novikov），戴莉亚·马格莉斯（Dalia Margolis）
目标背景：桑格温（Sanguine）公司总裁为其表面身份，实际上二人为间谍组织（IAGO）首脑。该组织以搜集并向叛乱分子及恐怖组织出售全球精英人物的重要情报，严重威胁全球安全格局，与多次灾难级恐怖袭击有关。此次两人以巴黎时装秀为伪装，将一份英国特工名单进行秘密拍卖
预期完成任务方式：赫尔穆特·克鲁格为马格莉斯的一名手下，身形外貌与47本人相仿，会以模特身份参与T台走秀，可寻找机会制服并假扮克鲁格，由此接近马格莉斯。诺维科夫钟情于一种名为“赤手拳师”鸡尾酒，时装秀的调酒师必然事先得知了这一客户需求，可从中寻找突破。通过线报得知，马格莉斯习惯于携带笔记本电脑办公，办公场所由其秘书布置在三楼，另一方面，据晚会流程，诺维科夫将在时装秀上致辞，而本人已经找到舞台正上方吊灯的绞盘所在位置。除此之外，安保在展馆西侧存放有大量武器，其中就有备用的安保服装及极为称手的引爆型炸弹。
任务失败原因：不可描述的神秘因素

1、在任务进行中，有多名非目标人员在原地转圈，同时对每个方向点头，或许在进行某种诡异的宗教仪式。虽未对本人造成心理困扰，但无疑极大地增加了视线覆盖区域。另外，与非目标人员无意碰撞，也会引起较大程度的怀疑。

2、任务地点的人员具有不可思议的视线穿透力：在确认密闭空间内无其他人员时，本人暴露武器仍会引起警觉。在化妆间的一名非目标女性对清除行动造成巨大干扰，无论其与本人清除目标阻隔多远，均会触发警报。

3、在转移昏迷或死亡人员时，其身体被一种奇异的力量牵引，以至于本人多次松脱，致使清理过程多次被安保发现。另外，一些倒在地上的保镖身体会地陷入地面，情形恐怖。

4、当破坏电脑终端时，秘书迅速赶至现场，却只重复着同一句话，在屋内久久逗留，无法理解其行为。但即使这样，仍未吸引马格莉斯进入机关现场。同样不可预测的是，当本人取得克鲁特的服装并化妆完毕时，诺维科夫已经现身致辞，T台秀临时遭到取消。

5、另据了解，ICA特派“血钱套装”也无故消失，在此本人再次表达不满。

本人再一次明白，自己并不属于这个世界，它与我熟悉的道路截然不同，让本人精心设计的行动规划以及临场应变付之东流，甚至对本人的职业行为充满嘲讽与愚弄。深重的挫折感让本人丧失继续执行任务的信心，或许只有冈川诺修道院才能让本人找回内心的安宁。再见，不要再试图联系本人。



游戏风采 特别企划

No.8 路人

《彩虹六号 围攻》



●无良杂军

“太平岁月，当然要斯文谦逊。一旦战争的号角在耳边响起，就要效仿猛虎，化善良天性为腾腾杀气，尽管冲吧。”在每次行动前，“撒切尔（Thactcher）”少校都会用《亨利五世》的台词来做战前动员。他停顿了一下，似乎是积累情绪，随后，防毒面具中随即传来气势威严的后半句。“上帝保佑哈利、英格兰和圣乔治！”

队员们无动于衷，队形早已被打乱。SAS的同僚“大锤（Sledge）”握紧了破门锤，GSG9的“IQ”原地待命，FBI的“铝热剂（Thermite）”人如其名，热切地脱离队伍，冲向车库，FBI姑娘“灰烬（Ash）”的帽檐遮住了英气的脸，同样面无表情。

这支英、美、德军警人员组成的攻击分队即将突进一栋位于美国芝加哥的豪宅，半小时前，一伙不明身份的武装分子劫持了屋主。此前队伍使用的侦查无人车均被其击毁，由此看来，对方不仅武装精良，战术素质也不容轻视。

至于为何要在美国本土动用英国和德国的反恐尖兵，总部声称，这种跨国行动符合“彩虹六号”的创立初衷，每一次非常规行动都是不可多得的磨合机会。然而就现下的情形来看，这支临

时组成的突击队完全是一团散沙。

“砰！砰！砰！”从屋内传来三声枪响，“撒切尔”老练地断定这是 P225 Mk 25 的声音，他神经绷紧，不知人质是否受到伤害。

“谈判已经结束。”“撒切尔”咬牙说着，“让我们血洗他们。”

依旧是无人应和，只有“gogogo”一串字符显示在“撒切尔”的头盔 HUD 上。

“我和‘大锤’从车库发起试探性进攻，‘铝热剂’和‘灰烬’同时从健身房突入，‘IQ’进行远程支援。”队伍一贯是平权式结构，没有队长，或者说人人都是队长，进攻方案一般是讨论形成，“规划 – 执行”，出其不意的战术，加上严丝合缝的配合保证了反恐行动都能按部就班地奏效。然而此时通讯频道中一片静默，只有“沙沙”的杂音。

“大锤”不由分说地抡起铁锤，一下又一下。车库墙壁随之洞开，瓦砾飞溅，动静极大。

“回来！”少校绝望地大叫，“中止行动！”在尚未摸清对方分布的前提下，这种擅自进攻的行为已不再是声东击西，而无异于一次自杀袭击。更何况，教科书式的 CQB 战术是破门后立即投掷一枚闪光手榴弹。

弹药无情地穿透墙壁，透过门洞，灌注进七英尺的躯体之中，“大锤”像饱吸水分的海绵，无助地重重倒下。

“有队员受伤！”“撒切尔”又气又恼地咆哮，“我们需要掩护！”

掩护随之而来，“灰烬”的爆破弹朝着惟一的进攻点飞去，爆破半径甚至覆盖了受伤队员。巨响之后，枪声大作，火线交织。

“回来！放弃进攻！放弃进攻！”“撒切尔”再一次证明自己指挥失灵，他紧贴掩体，艰难地朝着“大锤”靠近，其他队员仍在向墙上的缺口发起报复式的扫射。

“‘铝热剂’！快跟我来！我们从健身房攻进去！其他人牵制火力！”

“铝热剂”还在朝墙内投掷破片手榴弹，“灰烬”却朝着“撒切尔”走来，但从枪口指向来看，她仍未打算放弃与看不见的敌人对射。

“你过来！”“撒切尔”恨不得一把压下她的那把枪口滚烫的 R4–C 步枪。“他们在这边佯攻，我们从地下室迂回！”对方似乎明白了什么，望着“撒切尔”，调皮地左右摆动身子。

“撒切尔”无计可施，面具下的脸气得皱成一团。“永远不要留下死角！注意你们的背后！”警惕地注视着全队身后方向，他分明听到了那一侧的杂乱脚步声。

在过去的十分钟内，“撒切尔”的担忧总能成真。一声爆炸巨响后，他一直指示队友另辟蹊径的那个进攻点被炸开一个豁口，三名敌人从烟雾中现身。在近乎时间凝固的刹那，“撒切尔”意识到，他们对反恐事业所做的惟一贡献，就是自己被防守敌人破墙反攻的惨败将被载入史册，成为最糟糕的反面案例，当然，也可能不是最糟糕的。

“什么破游戏，队友没点配合意识，还叫叫叫个没完！不玩了！”通讯频道里终于传来了第二个声音，不过“撒切尔”听不懂汉语，更弄不懂队友。

No.7 乱拳

《街头霸王》系列

●江山易改

人的一生中，失意的时候多，得意的时候少。但是，对屡屡失意的人来说，每一个成功时刻带来的喜悦，足以抚平之前所有的不快、失望、沮丧、伤痛，尤其是当这种成功不是来自命运垂怜，而是的的确确凭自己的技艺武功，赢在技高一筹，这种胜利更配得起狂歌痛饮，如果他没有年纪轻轻就痛风的话。

人们为什么喜欢喝酒，那种辛辣刺喉的感觉或许并不愉悦，但是随之而来的是浑身发热，额头渗出汗珠，脑袋有点晕，脚步有点晃，整个人就好像脱离章法、不受控制一样，随心所欲，连心都不像是自己的了，一切都顺其自然。

在这种时候，也只有这种时候，男人们才能彻底放松自己的身心，展露出真实的自己，想哭就哭，想笑就笑，就算别的人看见了，也只当喝醉了，一笑了之。

他也终于找到了让自己如痴如醉、或者产生这种舒适感觉的东西，那就是《街霸》。挑战者一个接一个地在他手上落败，这就是他整个人生中最持久的“得意”，从《街霸Ⅳ》到 Super，到 AE，到 Ultra 到还在适应中的《街霸Ⅴ》。来人不知深浅，他必须谨慎迎战。起初是揪心的紧张，手心、额头都渗出汗珠，接着发现自己的招数再次见效，就变成了随心所欲 ——Juri 的“2LK5LP2MK214MK”，或者“5LK5LP2M214MK”，再不然就是“9214KK236236KKK”，这就像王羲之手上的笔，鲁班手上的斧，都有了灵气，不假思索，自然反应。毕竟千百次的肌肉记忆，让他最常使用的“民工连”总能克敌制胜。目押、立回、特殊取消、键入取消，这些基本功他也自认扎实，在这样一个小镇上，可称无敌。每次听到对面街机上的懊恼咆哮，恰似一口美酒陈酿入喉，爽口更加爽心。

五年来，没有一个英雄能抵挡他的攻势，直到一名对手的出现。隆的旋风脚接 MP 接大升龙接 SC，反反复复，招招逼人，密不透风的进攻风格就像舍命一搏，完全不重视确反，而在看似要“2MP HP 大升 6HP”的连击中，他又突然收手，并没接上“大升 2LK LP HP 旋风腿”的套路，像是有意挑衅，又像是寓巧于拙。紧接着的再一次咄咄逼人的进攻让他难以招架，直到时间结束，才保住了 Juri 没被击倒在地的颜面。这一仗，他彻彻底底地败了。

在 KO 动画的间隙，他站起来越过机身，只见一名不过十岁的白衣男孩在毫不顾忌地摧残控制板，全然不见高手的优雅，按键和摇杆的每一次响动都像是摧筋错骨的呻吟。

五年前，他在这家还未装修、“狐臭夹杂着香水味”的街机厅里，在众人的围观下，击败积分榜上第一高手，并逐步打下江山，依靠的就是那一成不变的三板斧。

成名了又有什么好？你因别人的名而使自己成名，别人当然也会为了你的名来找你，他当然希望因为你的名而使他出名。所幸他遇上的成人对手，都未能接下自己赖以成名的三招，并且《街霸》玩家日益稀少，更稳住了江山。这是久违的重重一击，就好像他仅存的那点骄傲，又被人不留情面地剥夺。

这是他的江湖，这是他的领地。他知道，拳怕少壮，衰退是不争的事实，何曾想过自己真成了一回被“乱拳打死”的“老师傅”。或许自己从来就不是“老师傅”？他惶恐，《街霸Ⅴ》深度降低，全程联网，小镇之外强手如云，他将重新籍籍无名。他突然恨起这个给他制造麻烦的过招者，举起右手，鼓足勇气，一声猛喝：

“老板！这小孩还没成年！你是怎么放他进来的？！”



No.6 截图

《神秘海域》系列

●德雷克的爱好

“托你的福，但丁，我们又要走这种‘观光路线’。这些蔓藤多可爱啊。”

“我别无选择，让你避开危险是我这个向导的首要责任。”

“是啊，是啊，上次在泰姬陵走的‘观光路线’，我最后光着身子掉进了亚穆纳河，就着数千名印度教徒的排泄物，洗了个痛快澡。”

“噢，比起被葛洛的爪牙们撞见，你会宁愿跳进粪池里泡澡。”

“等下，你是说，那个掳人勒索、把巴拿马运河炸了的罗伯特·葛洛？”

“嗯哼。”

“卡拉卡斯的聋子都听过他啊。拜托告诉我，我们的路线不在那疯子将军的势力范围内。”

“别担心，德雷克，葛洛不会出现在我要带你去的地方。你要做的就是，如我刚才所说，观光。”

“希望是吧。不过，特奥蒂瓦坎的风景着实不错。我可备足了相机存储卡。这里——嘿，把你的肥屁股挪一边去。”

“噢，又来了。快跟上来！求你了。”

“抱歉——苏利，你在么，我们这里碰到了点麻烦，快点来。”

“他们是谁！”

“别紧张，亲爱的，不过是一群海盗。”

“海盗！”

“对，海盗。真人秀需要暂停一下了，你会开枪吗？如果你愿意的话，可以体验一下战地记者的感觉。”

“哪个战地记者要和海盗对射的啊？难道我们不应该先谈判,或者让通知政府部门来帮我们吗？”

“好主意，不过有两个问题。”

“啊！他们开枪了！”

“一，现在的海盗既不谈判，也不抓俘虏，尤其是男性俘虏。二，我们在这里捞棺材也没有得到批准……你要是不想住进巴拿马监狱，我们或许还是应该自己处理这件事。”

“还有更差的吗！”

“很明显，你没去过巴拿马监狱。”

“我是说，你可以认真点对付他们吗？你可以先把相机放下吗？”

“哈，放松啦。我在帮你补几个镜头。”

“哇哦！雪山！这个角度太壮丽了！嘿，丹津，麻烦你在那儿站一下好吗？别那么严肃嘛——‘茄子’！‘茄子’用藏语怎么说？”

“跟我说实话，奈特。”

“什么？”

“你爱她吗？”

“克洛伊，我，我……”

“没关系，真的。别纠结了，跟她说吧。”

“克洛伊……”

“这次该换我离开了。不过，承认吧，你会想念我的美臀的。”

“呃……”

“每次爬楼梯时，你总是让我先上去。别以为我没看到你在拍些什么。”

“克洛伊……”

“说起来，维克托，奈特他是不是在第五个代达罗斯迷宫迷路了？15年了，他总是这样把同伴晾在一边吗？”

“他一向如此。也正好让我缓口气。就是航行在好望角的渔船，也没有在马达加斯加坐车这么颠簸。”

“他去干嘛了？”

“寻找机关，寻找宝藏，寻找敌人，解决这一切，还有沿途拍照——为他们家楼梯旁的相框墙增添新素材。谁知道呢？反正总会回来的。就在这等吧，山姆。要不来一根帕塔加斯雪茄？”

“你不是学历史的么，德雷克先生？”

“哈，是读过一两本书。”

“成吉思汗，希特勒，斯大林，波尔布特，在我看来，无一不是伟人。但你知道他们为什么会所向披靡吗？”

“唔，你说。”

“因为他们有着别人没有的魄力。”

“高见啊。这张不错。”

“因为他们不会在战斗时还拍照拍个不停！像个男人一样！别再躲躲藏藏了！别再按截图键了！让我们完完整整地打一场！该死的小贼！”



No.5 复刻

《生化危机4》

●永远的里昂

里昂·斯科特·肯尼迪什么都知道。

他知道劫持总统千金的是“光明教”的爪牙，他知道教主奥斯穆德·萨德勒是个八爪大蜘蛛，他知道这个西班牙的小村庄暗藏杀机，他知道警车前排的两名警察马上就要找他闲扯。

于是他一如既往地解除了左手托腮的姿势，将视线从窗外转移回来，不失时机地回答：“你们喜欢用闲聊来解闷么？那我还是告诉你们吧，我是受美国总统委派，来此寻找他失踪的女儿。”

“你国就派你来吗？单枪匹马？你们美国人都是些疯子。”挑起话题的警察又扭过头去，“我们也是执行局长下达的命令，这也不是个轻松的活儿噢。”

车停了下来。他知道，这个警察又要去路边小解了。里昂再一次拒绝了他的搭档递过来的烟，又陷入了浣熊市的回忆。一切照旧，警车沿着崎岖的山道行驶过一座吊桥，如约抵达任务的起点。

“我们就停这儿了，帮你看着。”二人并没有帮忙帮到底的意思。“别耽搁太久，我们不想吃罚单。”引来一阵有气无力的笑声。

“是啊，罚单。”里昂环顾四周，几乎了无人烟，村庄一片死寂。

浓雾不期而至，电话铃声准点响起。

“里昂，能听到吗？”G.R.V.T 通讯系统的界面上显现出一个皮肤黝黑、戴着眼镜的女人形象。里昂心里与她同时默念“英格丽德·汉妮格恩，我是你这次任务的后援人员。”

“清晰无比，我还以为总部会派个老头儿来

呢。”他比谁都清楚，汉妮格恩平时不戴眼镜，他向她问询电话号码也会遭到婉拒。

“确认一下，目标的名字是阿什莉·格拉汉姆,对吗？”这个名字对里昂来说再顺口不过了。

“是的。她是总统的女儿，所以届时还请注意一下你的举止，好吗？”她提醒道，“对方的绑架动机目前还不清楚，一有新的资料我会及时向你提供的。”

“好的，稍后联系。”

挂断了通讯系统，里昂轻车熟路地摸进村庄，走入一间前门虚掩的房屋，重逢一名背对着他正在整理壁炉的村民。

“抱歉，打扰了，先生。”里昂试图以友善的态度接近这名老人，递上还带着体温的阿什莉的照片，“请问你认识照片中的这个女孩吗？”

老人转过身来，对不速之客显得极为恼火，布满脸上的皱纹比前些年要更加纹路清晰，但大体上仍是糊作一团。

“Que carajo estas haciendoaaui？”他气势汹汹，“Largate，cabron！”

虽被辱骂多次，里昂仍是心中不岔，cabron可不是什么优雅的词语，他是后来才知道的。

“对不起，打扰了。”他耸耸肩，收起照片，转身就走，不带走村民家的一针一线。

凌厉的风声，终于来了。

他不经思索地闪向一边，利斧擦肩而过，整条右臂再次得以保全，并且就如执行程序一般，这条右臂果断地拔出手枪，对准那名挥舞着斧头的暴躁村民。

“不许动！”他尽最大声音喊道，设法让两名等候在外的警察能听见这边的异常情况。

如他所料，老人毫无退却的意思，迎着枪口扑向里昂。屋外忽然响起粗重的引擎轰鸣声，一辆卡车对着停靠的警车直撞而去，多点开花的袭击就如反复演练过一般。



“我说了，不许动！”里昂明白，这只会招致斧头的攻击，他对着对方大腿连射三枪，冥顽不灵的村民应声跪倒，咬牙切齿，恨意陡增。

里昂趁势冲出门外，发现警车果然翻落山下，吊桥也被砍断，使他无法撤离。他镇静地打开通讯器，呼叫后援。

“里昂？行动是否顺利？”

“糟透了！这里的村民对我充满敌意，我面临着致命威胁，是否允许使用武器？”

“一切以目标安全为优先考虑。”英格丽德小姐的回答总那么令人满意，“准许使用武器，一切问题交给我们善后。”

“明白。”里昂按捺住火力全开的兴奋，迅速朝村子的广场前进。一直未见人影的村庄突然冒出了六名村民，闪着寒光的斧头和镰刀显示出来者不善。

“比起你们的蜈蚣村长，你们都是些渣渣啊！”穿着经典款皮衣的里昂，终身总统特使，村庄的厄运之星，“光明教”的终结者，“断翅蝴蝶”的射手，再一次投入了终极高清的战斗。

No.4 无为

《三国志13》

●一座城池

建安二十三年，初秋的阳光通过雕花的窗棂，清澈无比。辰时梆子刚刚敲响，我就拿上斗笠，着藏青色长衫，迈出府门。

我素来喜欢低调，我相信眼见为实。治民、进贤、决讼、检奸，这些尽可以交给掾史，但登庸、研究、计略、开发这些内政事宜的收效如何、进度如何，我一定要亲自巡查。我听到学堂中的朗声吟诵，我听到兵营中的操练之声，我看到兵科所里又一批井阑逐渐成型，我看到市集上依旧熙熙攘攘，我看到堤坝坚固，濮水和缓。我看到由我发明的木轮水车将水抽上高处，灌溉田地，我看到农田里农人躬耕田地，隐没其间。水渠阡陌旁的牧童短笛，让我安心，即便曲有阙误，我亦陶然。蝗灾和旱灾再也不会侵袭濮阳，不出意外，今年将再度传来丰产的捷报，我期待看到夕阳下的金黄麦浪，欣赏风拂过饱满的麦穗，百姓们笑成一团。

制定，安排，调整，巡查，寒来暑往，自从任濮阳太守后，这样规律的日子不知过去了多少天。在我的经营下，这座曾被吕布盘踞的城池，曾经饿殍遍野的荒地，如今繁荣久矣，不谦虚地说，甚至可与帝丘盛景相比，民心安定，欣欣向荣，仿佛与外界的战乱纷扰完全隔绝。宴会办了一场又一场，理想谈了一次又一次，名器送了一件又一件，书信写了一封又一封，寻宝帮了一回又一回，街道走了一遍又一遍……这当然都是调剂，也成了我平淡生活中仅存的冒险。

更大的冒险在不可企及的远方。主公对外用兵，连年征战，几无败绩。先夺徐州、青州，转战中原，自寿春北伐腹地，于长安一带与西凉相方对峙。河北则取晋阳、平原，挥师直取北海，势不可挡，袁氏内外无援，退守襄平一城。重兵据守谯、小沛、琅琊三处，割据鼎足，剑指吴越。现下北方即定，关中承平，乌恒、鲜卑不敢越塞，黄巾余党也没了踪迹。西起河朔，东近江淮，我时常想象，这是多么辽阔的一块版图啊。

而我呢，身在腹地，在这个稳固无比的后方，有山地险要可以凭恃，有江河水道可以流通，身为两千石的太守，使命再明显不过了：开发建设、吸纳流民、招揽人才、组织军队、对外输送，而这一切仅需几位能人即可稳住局面，因此连人



际关系都变得纯粹而简单——主簿华歆，主记伊籍，记室阎柔，我们虽结为莫逆之交，其实不过是酒肉朋友。

“子扬啊！”有一次，酩酊大醉的阎柔大呼小叫地问我，“你那理想呢？硬硬的还在吗？”这个曾出征三郡乌丸的糙汉一点也不知手劲的分寸，子鱼闻声大笑，机伯似有惆怅。

是啊，理想还在吗？我羞于做声。汉室国运衰微，群雄都为了结束乱世而活跃着。我当然理解，后方源源不断的粮草兵力输送，对漫长的战事有何影响，然而，我从未透露的是，我想以帷幄之臣，随主公荡六合，平八荒，踏遍关中四塞，穿行太行八　，领兵出征才是我的最大梦想啊！

我熟读兵书，演练战术，深谙统率要领，精通兵器制作，为的就是能有朝一日，在战场上展现“佐世之才”以外的韬略武功，还有《兵法二十四篇》中的旷世鬼谋。诸葛、夏侯尽归主公门下，与这些不世出的英雄并肩作战，这才对得住这个百花缭乱的世代啊！

但是，何枝可依？从河内一战接纳我之后，这个名为“新君主”的主公否决了我的一切想法；异动，不许；调令，不许；出征，不许，所有的提议都被反对，所有的人才都被调走，从此以后，我就要守着这座城和这三个人。我终日忙于内政，疏于君臣往来，不曾有过差池，也没了功勋人情，连适合成为配偶的女子也没有一名。若举兵违逆，只怕应者寥寥，更有负于新主公的不杀之恩。

“吾任天下之智力，以道御之，无所不可。”丞相言犹在耳，而今曹氏已被逼至巴蜀的一角，日薄西山。世事自有命数，大概，这就是人生吧。

No.3 概率

《幽浮2》

●概率问题

“去你的‘大和解’。”“射手座”亚音·黄少校通过 20 倍狙击镜，狠狠地盯着目标，“走狗，傀儡，王八蛋。指挥官，我可以直接一枪崩掉这家伙吗？”

指挥官马上回答：“否决！冷静点，少校，在詹姆斯·李身上，我们可以套出许多高价值情报。为了阻击‘化身计划’，我建议你枪下留人。另外，我看到你已经到达指定地点了，维杜卡。”

“指挥官，我已到位。”借助于护甲上的暗纹伪装，以及战场扫描器得到的侦查情报，“飓风”安东尼·维杜卡下士谨慎地避开了监控和巡逻卫兵的视线，紧贴着墙壁，身形完全笼罩在重庆市湿漉漉的雨雾中。

不出五十米外，穿着猩红护甲的“维和部队”簇拥着一名西装革履的男人，正要走进车内。这些傀儡发言人敢于抛头露面地宣扬外星救世理论，一方面是主子们配置了最严密的安保力量，一方面，在外星人阵营中，没有其他任何一种生物能让人产生视觉好感。

再严密也会有漏洞，截获情报的“X-com”队员已成功地渗入城中，先于目标抵达现场，并部署完毕。三名在屋顶压制，一名近身制服并带走目标。

“各位，我们已经一起出生入死多次，相信大家都知道，绝对服从，以及灵活处理，将保证此次任务的成功，而且我们做过评估，这是一次简单任务。”队长“影子前锋”托马斯·爱德华多中校吩咐，“一切都按计划行事。”



“我就喜欢计划奏效的那一刻。”“无畏的”珍妮·凯莉上尉吐掉雪茄，磁能加农炮蓄势待发。“很好，‘巨龙王子’行动开始！”指挥官一声令下，“为了全人类。”

初次与“精英”队员一起出任务的维杜卡努力使自己平静下来，“拔弦，投掷，揍晕，抱走。容易。”整个流程一闪而过，随即一枚闪光榴弹从而降，维杜卡赶紧别过头去。

一声巨响之后，耀光刺眼，毫无防备的步兵们捂住头部，乱成一团。

维杜卡跃过躲避的掩体，冲向敌军队伍，行动如风。他穿过慌乱的士兵，忍受住像磨砂纸一样的叫声，照着再明显不过的目标一记重拳，男人应声倒地。

“失明效果还有十五秒！‘飓风’，迅速带领目标撤离！”来自“复仇者号”的指令在耳机中提醒。

“飓风”将西装男人一把拎起扛在肩上，以最快的速度撤离 15 秒后的交火区域。

“允许开火！自由射击！”队长带头扣动突击步枪的扳机，曳光弹带着尾迹冲向刚刚回复视力的混种人步兵，各色弹药旋即闻声而至，如暴雨般倾泻而下。在弹幕之中，一名军官冷静地躲到了雕像的基座后面，气急败坏地指向开火的方位，凯莉发现自己身上多了一个标记。

“不要压制！击毙他！”指挥官命令。

“我第一个就瞄准了他！”亚音说道，“该死的概率问题！”

“用加农炮！凯莉！”队长操控着无人机，伺机对具有威胁的敌人发动高伏电击。

“杂碎！他们瞄准我了！亚音，快干掉他！”

“该死的！问题在这！”狙击手恼怒地大喊，“谁把我的高级瞄准镜换成了激光瞄准镜！”

“谁有拟态信标！”

“还不到时候！继续压制！就目前而言，进展顺利，‘飓风’正在接近撤离点。”

“我可不要压制！”凯莉干脆站起身来，抬起加农炮朝下方射出一枚火焰榴弹，“我要毁灭！”

爆炸与烈焰的不远处，维杜卡带着不省人事的目标远离战场，就如计划一样，敌人吸引了全部的注意力。他保持着匀速的呼吸与步调，这掩盖了身后毒蛇吐信般的嘶嘶声，直到他察觉到这种声音的时候，一只体型巨大的毒蛇怪离自己已经只有五个单位的距离。

他吓得不顾一切地抛下负重，惊恐让他拔出霰弹枪的动作快过任何一次训练。这是这把武器的最佳火力距离，他迫不及待地想见识一只被打成筛子的外星生物。四个单位、三个单位、两个单位，他对着目标扣动扳机。

他感受到一股完全不知从何而来的引力，枪管一瞬间变得沉重无比，他心寒地发现，自己脚下的地面成了刚才那一枪的受害者。

毒蛇怪没有放过机会，盘绕着六神无主的“飓风”，昂着的头并没有急于将毒牙嵌入他暴露无遗的脖子，而是用绿色的尖细瞳孔直视双眼，而它的猎物马上就会崩溃。

“我需要……帮助……”他拼尽全力在通讯频道中发出求援。

“哦不！亚音！‘飓风’被毒蛇怪缠住了！”队长赶紧调配火力。“我的无人机没有行动点了！”

“不行！目标太远！我命中概率只有 20%！”亚音忽然提高音量，“队长！那是什么！原典！”

“指挥部竟然漏掉了这个……这本来应该是极难任务！指挥官！你听到了吗？”

“目标确认，确实是原典。”指挥官自责地迟疑了一下，又带了一个坏消息。“中校，复仇者号遭遇猛烈的低空火力袭击，必须在十五分钟内撤离！”

“明白了……凯莉！”

“队长！我们要帮帮‘飓风’！”

“用加农炮击中毒蛇有多大概率？”

“100%，队长，但是榴弹爆炸威力太大……这太冒险，而且目标就在‘飓风’他旁边……”

“凯莉，瞄准！”

“队长，你不管目标了吗！”

“一切以目标为优先，但这次我们目标有选择：带回或歼灭。”

“难道你要……！”

“上尉，瞄准！”

“是！长官！”

“飓风”在通讯频道中听到了这一切。现在太难受了，比任何一次审讯训练还要痛苦，越勒越紧的窒息感让他快失去意识了。无论怎样，也快解脱了吧，还能有两个垫背的。他最后的意识是一句真心的祈祷：“拜托了，瞄准点……”

No.2 重复

《辐射4》

●恶性循环

“一个人不会为了每天半个铜币和一点荣誉而付出自己的生命。你必须鼓动他的灵魂才能激发他的斗志。”

说得不错，问题在于，要付出生命的可是我们，但甚至得不到半个铜板和一点荣誉，死在劫掠者、枪手、绿皮怪物和尸鬼的手下可一点都不高贵。我们自保的家伙都十分紧缺，每次都得依靠在七零八落的尸体边捡取的那些武器，以及商队带来的稍微像样点儿的新玩意儿。所以说，让一个不知道是否能看到明天的太阳的人来说，斗志这个词，就像金蜥蜴的皮一样，金光闪闪，但是我们没有一块。

那个黑人小子却时常斗志昂扬，每次演讲总有不同的措辞。“我知道，在这个充满邪恶的浊世，在这个上帝为我们所安排的无可逃避的环境里，每一天都如同，你不知道远处的身影是游荡的尸鬼，还是迷路的旅人，你不知道飞向枕边的是虫蝇，还是子弹，你不知道自己明天会不会长出个变异脚趾，你不知道邻居是否会被换了个滴答作响的发条大脑。换句话说，废土的未来无从谈起。”直觉告诉我，他和他的那几个伙计都是走南闯北的好家伙，但是每次来这儿的时候，他总是行色匆匆，表情古怪，像在躲避着什么。

“当然，我们都关切自身的利益，假如我们任何一人预见自己的个人利益可能受损，他会竭尽命力去避免。人是自私的，这是资本主义的建国之基石。”他面无表情，不过声音洪亮，但我觉得对于只有四个人的听众来说，意义不大。“然而真正伟大的民族，一个能在时代洪流中延续文明的民族，虽然知道他们的利益可能受损，会一直耐心忍受。因为他们知道，一切牺牲，都是为了更大的利益。”

我来解释下什么是牺牲。我承认，奥伯兰车站并不是个宜居之处，但依托于保存较好的建筑、不卡壳的手枪，以及捡的一些感应炸弹，我们总能有惊无险地扛过大大小小的入侵，关键在于，不怀好意的家伙确实不多，三三两两，当然，对我们这个聚落也缺乏魅力，我们这里没有女人，就算对绿皮变种人来说，也是几块难啃的腊肉。

不过当那个小子来过这里以后，麻烦就多起来。在此我不想再回忆那些半夜里突如其来的枪林弹雨，不想再回忆撞见尸鬼将邻居啃得残缺不齐的场面。但有件事我永远不会忘记，那小子竟然当着我们面说：“对不起。他们都是我引诱过来的。”

我们当然想把他给当场掐死，然而也要顾忌身旁那几个家伙的步枪。“假消息、信息素、腐肉、骨头，我用尽办法，你们无法想象。我也时常害怕和内疚，但只要你们信任我，我就必须坚强，哪怕强装镇定，也要义无反顾地把这条路走下去。”

“我只有一盏指路明灯，那就是经验之灯，我不知道还有什么更好的方法来判断未来。”他说，“据我所知，西海岸已经涌现出几任废土救星，他们为文明的复兴和秩序的重建做出了不可磨灭的贡献，而在此之前，谁也不知道那个避难所中的流放者，会变得无坚不摧，扭转乾坤。”

他用热切的眼神扫寻着我们，随后说道：“幸运的是，义勇军也已找到了我们的救世主。”

他说的是那个穿着动力机甲、头戴华盛顿时期军帽的家伙，也有几次，他穿得活脱脱就像漫画里的银衣怪客，但仍然雄赳赳地戴着那顶帽子。还是像漫画情节一样，每次我们死到临头了，“将军”——他这么称呼那个人——都会不知从哪里冒出来，以我们闻所未闻的重型火力碾压对手。对了，还有一个女跟班，“派普喜欢这样”，每次打扫战场时她都这么来一句。



不仅如此，他还帮我们建造导弹塔和重型镭射塔，工业滤水器带给我们洁净的饮用水，发电机带给我们充沛的电力。我得说，除了搭建在户外的豪华床铺，这一切都值得我们哪怕面临被更多更凶猛的东西袭击的风险。

“能力越大，责任越大，这是我和将军的共识，如你们所见，果决的行动也证明了他的决心和实力。”他就像巡回演讲一样语句流畅，“当然，我们也有责任，通过设置一系列任务，让将军的能力和责任与日俱增。这就是我的苦心所在，而将军并不知情，我希望你们也不要透露。”

“将军”并不知情的是，义勇军每到一处，都会对那些设施下毒手，砸扁外壳，拆掉零件，只保证基本的资源供给，只是为了不让“将军”一劳永逸。我们从惊喜转为忧虑不已，“将军不出一分钟就能赶到。”他带着安慰的语气说道，“他有快速移动。”

“目前，从绿顶托儿所、十松庄、齐席蒙尼亚到康提路口、努德哈根海滩、阳光海浪合作社，还有庇护山庄，都接受了我们的提议。因为我们深信，艰巨职责值得托付于他，而聚落将成为这项宏伟事业的垫脚石。”他说，“我，普雷斯顿·加维，所能允诺的最好的报答，不仅仅是眼前的好处，而是还给你们一个文明世界。或许，最渺小的我们也将撬动世界。”

谁知道呢？聚落日益繁荣，或许是好的兆头，但万一哪天，“将军”无暇顾及，或者失去兴趣了呢？华盛顿也有回家种田的一天啊。

“在此之前，居民们，请接受可预料的风险，包括被袭击、被劫掠、被绑架。”他冷酷地说，“遭袭聚落随机，这一次是奥伯兰车站。我无法提供更多的担保，唯有祈求上帝的恩助和将军的仁义。”

“准备好了吗？它们在来的路上了，这次依然是尸鬼，传说级发光种。”普雷斯顿·加维说，“我要向‘将军’发送广播了。”

No.1 鬼服

所有网络对战游戏

●战斗宣言

星际制造集团的员工们，“民兵”的战友们，曼哈顿的特工们，暗区的恶人们，亚汶的抵抗军战士们，贾库的帝国余党们，洛杉矶警局的警官们，乔丹镇的毒贩们，艾欧泽雅第七星历的勇士们，五义峰的洪门弟子们，谢尔星球的猎手们，“ARK”岛的生存者们，纵横四海的航海士们，驰骋中原的三国豪杰们，我的兄弟们！

我从你们眼里看到，对于末日的到来，你们跟我一样都恐惧得心惊胆战。

或许有一天，人类变得萎缩懦弱，舍弃朋友，断绝友谊。

但今天绝不会是这样！

或许有一天，他们远走高飞，不再回来，你在战场上只影相随，没有对手，没有队友。

但今天绝不会是这样！

今天我们誓死奋战！

我以你们所珍视的一切名义，命令你们抗敌，继续战斗！

直到世界的末日，DLC的终点！

文 生于十月革命 编 苍穹 美编 Juxi

跌宕起伏二十年

“《生化危机》系列”剧本发展史

一 恐怖之源

从不被重视到详细设定

从 1996 年诞生至今，Capcom 公司的《生化危机》作为一个在全世界极具影响力的游戏系列已经度过了 20 年的岁月，在游戏业界的历史长河中也堪称一座里程碑。游戏制作人三上真司一直被视为“《生化》系列”的创始人而广受追捧，即使是离开 Capcom 后，他的影响力在《生化》的粉丝群中也丝毫没有减退。然而，和坊间传言恰恰相反，《生化》的游戏理念并非是三上首创。

早在 1994 年，Capcom 的游戏制作人藤原得郎就提出一款新作的构想，类似 Capcom 于 1989 年在 FC 主机上出品的恐怖游戏《甜蜜之家》(Sweet Home)。后来藤原找到公司内新晋的游戏策划三上真司，并向其提出了这个设想。年青的三上也没有辜负藤原的期望，被任命为导演的他带领着包括神谷英树、加藤弘喜、小田晃嗣、小林裕幸和竹内润在内的一众年轻人出色地完成了这个任务，让《生化》在业界大放异彩，给当时业绩处于低谷期的 Capcom 注入了一剂有力的强心针。

改编自同名电影的《甜蜜之家》讲述了一支五人摄制组探索郊外一座被废弃已久的别墅的故事，一行人在这里遇到了各种怪物幽灵和陷阱机关，而别墅主人的妻子——间宫夫人化身而成的厉鬼也在等待着他们的到来。1996 年发售的《生化》初代在很大程度上借鉴了《甜蜜之家》的游戏元素：同样将主要场景设定为豪华的住宅，通过走回头路逐步发现真相的解谜方式，有限的道



▲ FC 游戏《甜蜜之家》的封面。

具携带数量……就连掩饰数据读取的开门动画都直接照搬过来，而且都采用了根据存活的角色来决定剧情走向的多重结局模式。从某种意义上来说，《生化》初代甚至可以说是《甜蜜之家》的 3D 重制版。

在《生化》初代发售的多年之后，三上真司才在一次杂志专访中坦承自己几乎没有参与剧情的撰写，作为导演的他甚至不准备为游戏配上故事背景。起初三上打算省略掉游戏的剧本，因为他认为一座充斥着怪物的洋馆不需要什么剧情来让玩家感到恐怖。然而包括冈本吉起在内的 Capcom 高层并不同意三上的想法，并在公司会议上勒令他为游戏创作一个剧情。最终在《生化》初代的开发工作接近尾声时，剧本才由公司内负责游戏企划的岩尾贤一和佐贺康之撰写完毕。剧本由两部分组成——主角们经历的故事和其他隐性角色留下的文件，这种在游戏中才能实现的叙事方式在后来也成为了"《生化》系列"剧情惯用的方法。

初代讲述了浣熊市特警部队 S.T.A.R.S. 前往郊区的阿克雷森林调查离奇杀人案件的故事，在深夜的森林中，S.T.A.R.S. 成员们被怪物逼进一所废弃的豪华洋馆内，在这里他们遇到了比怪物更可怕的惊天阴谋……安布雷拉公司、B.O.W.、t 病毒这些名词也随着游戏的进展一个个地通过文件和笔记的形式展现在玩家眼前。摆脱了丧尸和生化怪物的追逐，在阴谋和背叛中幸存下来的 S.T.A.R.S. 队员也终于得以逃离即将爆炸的安布雷拉地下研究所。游戏采用了多分支的剧情发展模式，随着玩家在流程中做出的一些选择，剧情在细节上也会发生微妙的变化，有些变化甚至会影响最终的结局。这在提高游戏可玩性的同时也带给玩家独特的新鲜感。


▲在最初的设计中，制作组曾打算采用第一人称视角。


▲噩梦的开始——洋馆。

即使是这样仓促写就的《生化》初代剧本也经历了许多波折，根据时任游戏策划的神谷英树回忆，起初的故事构想是一架客机在森林中坠毁，几名幸存下来的乘客逃入一所洋馆，能力各异的幸存者们开始在洋馆中冒险……也许是这样的故事和设定与《甜蜜之家》过于相似，随着游戏开发的进行，角色们的身分变成了特警部队的成员，之前的构想并没有保留下来，只是在新角色们的身上继承了一些旧设定，比如女主角吉尔·瓦伦丁的开锁技能就是继承自先前设定中的一名"盗贼"角色。而当游戏的剧情确定为特警部队在充斥着生化怪物的洋馆中冒险之后，编剧们为故事与角色编写了详细的背景资料，从角色的性格到洋馆的来历，以及生化病毒的种类都有所囊括。

为了讲述洋馆的来历和结构，游戏中曾设置了"请柬"、"感谢信"和"特雷沃的日记"等十篇文件供玩家挖掘探索，这些文件讲述了欧洲的贵族——奥兹威尔·E·斯宾塞为了掩盖自己修建洋馆的真实目的，把洋馆设计师乔治·特雷沃一家骗进洋馆加以谋害的故事。但是在游戏正式发售前，这些文件却遭到删除。据三上真司透露，之所以删掉这些是因为文件显得过于冗长，一些内容甚至会因为透露太多信息而影响玩家的游戏体验。虽然此举让三上招致了制作组成员的不满，但是游戏剧情并没有因此受到影响。此外，引起故事中那场生化危机事件的元凶——t 病毒的设定也有很多详细的背景资料，在编剧岩尾和佐贺编写的设定中，真正的病原体是一种叫做"黏土病毒（Clay Virus）"的病毒，t 病毒只是它的 ε 型变种。除此之外，黏土病毒还存在 α、βⅠ和 βⅡ这几种类型。不过这些详细的病毒介绍却没有出现在游戏中，而只是作为一个拓展阅读的资料放在了后来发售的官方攻略书中，相信这也是为了游戏叙述的简洁而做出的决定。

二 发扬光大

狂热粉丝兼专业编剧的介入

在《生化》初代收获了意想不到的巨大成功之后，想抓住商机的 Capcom 趁热打铁地将续作的制作提上了日程。这一次三上真司不再直接参与游戏的开发工作，而是担任掌管各项预算、协调工期和负责外联工作的制作人，《生化危机 2》的导演由在初代开发中表现出色的神谷英树担任。

开发之初，《生化 2》的剧情发展和初代类似，男女主角分别是浣熊市警察局的新人警官里昂·S·肯尼迪和爱好摩托车的女大学生艾尔莎·沃克。有两名配角伴随里昂左右——黑人警官马文和安布雷拉公司的女研究员琳达（后改为艾达），而艾尔莎则有市民约翰和小女孩雪莉作为支援角色登场。在这个版本的剧情中，前作结局中幸存下来的角色们被送进州立医院进行进一步的观察治疗，总部位于浣熊市的安布雷拉公司也因为非法生化试验遭到曝光而被当局强令关闭。但就在"洋馆事件"的两个月之后，一场奇怪的"皮肤病"侵袭了浣熊市，染病的市民都变成了食人的丧尸。新人警官里昂和大学生艾尔莎与他们的同伴面临着一次新的生化危机事件。

由于故事发生在浣熊市内，场景的设定相较前作显得更为现代化与真实。病毒泄露的原因则是安布雷拉公司在破产前的垂死挣扎，他们故意将 t 病毒通过水循环系统泄露出去，在通往安布雷拉仓库的路上可以发现大量警察的尸体，这些人正是受命前去查封安布雷拉的先头部队。为了彻底破坏执法部门的行动力，安布雷拉甚至还将生化怪物通过地下停车场送到了警察局内部，试图发动破坏袭击。虽然安布雷拉公司已经彻底丧心病狂，但是在其内部还是有一位反对非人道病毒实验的威廉姆·伯肯博士，可惜善良的博士也因此触怒了公司而遭至杀身之祸，临死前他给自己注射了新型的 G 病毒，变成徘徊在仓库和研究所之间巨型怪物。


■《生化 1.5》截图，颇具现代气息的警察局没有了初代的复古感觉。

年轻的导演神谷英树带领着团队为这款续作加入了很多新鲜的元素，力求在游戏体验上超越前作。但三上真司对此并不满意，他认为这些看似新鲜的元素组合到一起就有些不对味了，游戏并没有得到真正的进化。三上随后和神谷进行沟通，两人甚至因此发生了数次争执。三上认为游戏应该加入一些更能体现制作者自身创意的元素，神谷则坚持要更多地从玩家角度出发来添加内容。而这种种的矛盾最终在公司高层之一的冈本吉起介入后大规模地爆发出来，其结果也是令所有人都意想不到的。

1997 年初，在游戏开发已经过半之时，冈本吉起对剧本提出了强烈的反对。他认为剧情的走向不该止步于此，而是应该变成像《机动战士高达》或者《007》那样的系列化作品，每一部都有着不同的故事发展，世界观也要随之逐步拓宽。游戏的反派安布雷拉公司就这样仓促倒台的话，并不利于世界观的继续延展，也会影响到续作的制作。为了彻底解决这个问题，冈本聘请了专业编剧杉村升来协助游戏剧本的编写。

出生于1948年的杉村升是著名的剧作家，师从小川英的他在一开始与恩师共同执笔创作了很多时代剧和刑侦剧的剧本，在 20 世纪 80 年代后期，杉村开始为东映的特摄作品创作剧本并小有名气起来。冈本吉起正是看中了杉村的专业背景，才决定邀请他来为新的《生化》续作编写剧情。有趣的是，杉村升本人也是《生化》初代的狂热爱好者，对于这款游戏的剧情设定尤为感兴趣。相对于之前三上对游戏玩法提出的质疑，杉村也从编剧的角度对剧本提出了自己的意见。他认为游戏的整体设定过于现代化，脱离了前作的氛围之后甚至显得有些乏味。于是杉村向神谷英树建议将剧本推翻重写，如此一来游戏的场景和流程也要针对新剧本做出相应的改变。于是在经过几轮慎重的讨论会议后，制作组最终决定推翻之前所有的开发成果重头来过，而此时该版本的开发进度已经接近 80%，后来这个版本的《生化 2》也被称为《生化 1.5》。

由于游戏并没有正式面世，《生化 1.5》的剧本编写者一直是个谜，不少爱好者对这个书写了安布雷拉终结篇的作者身分十分好奇。直到十几年后，神谷英树才在推特上揭开了这个谜底——《生化 1.5》的剧本正是由他自己撰写的，不过他同时也坦承自己“写得什么也不是”，这种看似自责的语气也让人感到了他的无奈。初出茅庐的编剧就遭遇剧本被废弃的变故，这样的经历令人由衷地感到遗憾，而且也对神谷日后的制作理念产生了很大的影响。


▲三上真司（左）和神谷英树（中）在开发过程中发生了激烈的碰撞。

以《生化 2》的剧本修改为契机，冈本吉起联合杉村升与其他几位剧作成员在 1997 年 4 月成立了隶属于 Capcom 的子公司——Flagship，来为《生化危机》等 Capcom 公司的游戏作品及其衍生周边创作剧本。Flagship 为“《生化》系列”贡献的第一份成果是《生化危机 马克巴村的惨剧》，这部在 1997 年 12 月发售的广播剧讲述了在《生化》初代之前，吉尔前往阿克雷山区森林中的马克巴村的冒险故事。

杉村升在新的《生化 2》剧本中对之前的诸多设定做出了修改，其中一个最为重要的修改就是为了加强与前作的联系，将女主角从艾尔莎·沃克改成初代男主角克里斯·雷德菲尔德的妹妹——克莱尔，原安布雷拉公司的女研究员艾达也摇身一变成为某个组织的女特工。而游戏的反派安布雷拉公司的设定也从一个小型地方企业被改成了一家拥有庞大规模的跨国制药公司，以至于新剧本中病毒泄露的真正原因竟然是公司内部不同派系的残酷斗争。此外《生化 2》还通过附加的小游戏“第四幸存者”补充讲述了安布雷拉的特工汉克历尽艰辛、将最新的 G 病毒样本带回公司复命的小故事。



▲对《生化》系列有着不可磨灭的贡献的编剧杉村升（右）。

在编写剧本的过程中，杉村升意识到了前作在人物性格上略显薄弱的表现，于是他用了更多的笔墨来刻画各个角色的性格与感情。而终于可以专心于导演工作的神谷英树也参考了大量好莱坞的科幻动作片来展现整个故事，相信熟悉相关电影的玩家能在游戏中发现很多似曾相识的剧情设定、发展与镜头表现手法。此外，杉村升还引入了仅在前作的攻略书中提到过的生化病毒源头“黏土病毒”，并为其编写了一份文档。不过也许是考虑到续作伏笔的埋设，以杉村为首的编剧团队在游戏发售前对这份文档进行了修改，将“黏土病毒”这个名词再一次从游戏中删除。最终正式版中的警察局场景也从原先的现代化水泥建筑变成了一座样式和结构都与初代洋馆类似的古旧美术馆。杉村升在一次访谈中透露这是他自己提出的为了延续系列风格的建议，而洋馆类建筑也确实在后续作品中都有出现，成为了“《生化》系列”的一个标志。

经历了长达六个多月的延期，《生化 2》最终在玩家们的热切期待中于 1998 年 1 月发售，并迅速突破百万销量。游戏讲述了新人警官里昂·S·肯尼迪和女大学生克莱尔·雷德菲尔德的全新冒险故事——“洋馆事件”发生两个月之后，在安布雷拉公司内斗中身受重伤的威廉姆·伯肯博士故意泄露了 t 病毒，浣熊市也因此变成充斥着丧尸的人间地狱。进入市内的里昂和克莱尔两人遇到了性格各异的幸存者和凶恶的生化怪物，在冒险的途中也逐渐发现了安布雷拉公司的真面目，里昂甚至还与一名叫做艾达·王的女间谍擦出爱情的火花。最终里昂和克莱尔带着威廉姆博士的女儿雪莉逃离了浣熊市……然而游戏正式发售之后，正在为其他几部续作编写剧本的杉村升却发现在《生化 2》的结尾 CG 中，里昂和克莱尔这两名主角的台词与自己当初编写的并不一致。里昂说出了要打垮安布雷拉公司的豪言壮语，而克莱尔也发誓要继续寻找自己的哥哥。杉村升在进一步追查后才发现，这些台词都是导演神谷英树在 CG 制作阶段擅自添加的，为的是让玩家更加期待英雄主角们在今后故事中的表现。神谷先斩后奏的行为让杉村升大为光火，虽然他随后严厉斥责了神谷的行为，但是木已成舟，杉村只能对新作的剧本大纲进行修改来照应神谷添加的台词，将一款原本打算用初代角色克里斯和吉尔作为主角的游戏改为使用克里斯和妹妹克莱尔作为主角。

在《生化 2》发售之后的一段时间内，Capcom 联合 Flagship 于后来的几年中陆续推出了包括《生化危机 命运的浣熊市》三部曲、《生化危机 小小的逃亡者雪莉》和《生化危机 生还的女间谍艾达》在内的数部广播剧。虽然这几部广播剧通过更多角色的视角进一步地补充了浣熊市悲剧，但是由于广播剧系列的故事并没有被并入正史，只能将它们作为外传性质的补充材料看待。


■由中井觉创作、原本打算在《代号维罗妮卡》中登场的吉尔。



百花齐放

层出不穷的新作更迭



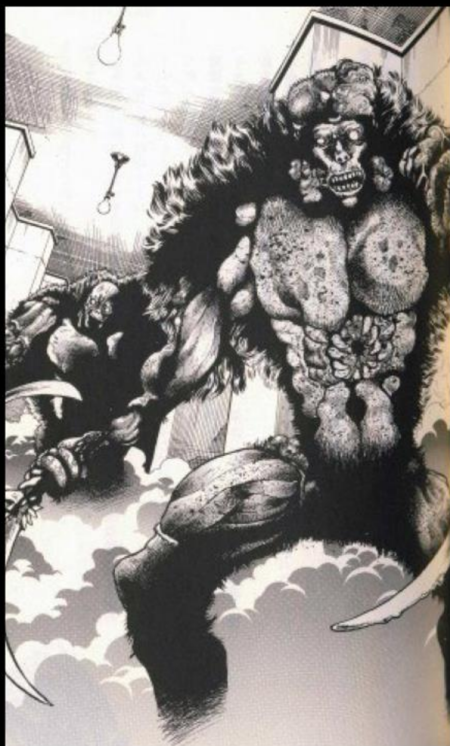
■同样出自中井觉之手，最早版本《生化3》的敌人——植物人类。

1997年末，随着重启的《生化2》的开发工作接近尾声，制作组很快地又投入到系列第三部作品的开发工作之中。这次游戏的导演换成了在前两作中担任过系统策划和过场总监的山田政明，而《生化2》的导演神谷英树则担任主策划的工作。《生化3》的剧本由Flagship担当，直接延续了《生化2》中的附加模式“第四幸存者”的剧情，讲述安布雷拉的特工汉克携带G病毒准备交付公司的故事，舞台则被设定在一艘豪华游轮上，游戏的主要敌人也不再是丧尸，而是一种特殊的植物型人类。

随着《生化2》的大获成功，为了尽可能地扩大系列的影响，Capcom一口气启动了数部《生化》新作的开发计划。为弥补《生化2》没有在SEGA的SS主机上同步推出的缺憾，Capcom决定为其下一代主机DC提供一款独占的《生化》作品，剧本由杉村升亲自操刀，也就是前文提到的以克里斯与克莱尔为主角的《生化危机 代号维罗妮卡》。几乎在同时，一款前传性质作品的剧本也由宫下隼一等其他几名来自Flagship的编剧开始撰写，并由杉村升则负责剧本的监修工作，这就是后来的《生化危机0》。而Flagship还有另外一部衍生作品，即与《生化2》同日发售的名为《生化危机 北海的妖兽》插图本小说。小说讲述了在一座极北的小岛上，一个住在古堡里的天才少女科学家研究新型t病毒与生物武器的故事。与世隔绝的远洋小岛与古堡，基因工程制造出来的天才少女，安布雷拉公司的联合创始人之间的权利斗争……这些故事元素与后来发售的《维罗妮卡》有着惊人的相似之处。值得注意的是这本小说甚至还提到了安布雷拉公司的首席执行官斯宾塞，这是继这个身居幕后的反派角色从《生化》初代的文档中被删除后，以文字的形式第二次登场。

1998年中旬，Capcom在游戏杂志等媒体上发布了名为“BIOHAZARD Next Project”的招聘广告，开始为未来“《生化》系列”的开发工作招兵买马。同年8月，漫画《铳梦》小说版的作者川村泰久成功地凭借自己的写作经验受聘进入Capcom。同月，由于负责多个游戏剧本的Flagship分身乏术，川村被指派到了一个新成立的制作组、担任一款外传性质的《生化》新作的编剧。这部外传作品的导演则由在前两部作品中担任过系统策划和场景设计的青山和弘担任。

然而看似百花齐放的1998年在接近尾声时，新的变故再次降临在了这个游戏系列的头上。正当各个制作组如火如荼地进行新作的开发之际，索尼的新主机PS2即将公布的消息传到了Capcom公司内部。现存的几款正在开发的新作中，已经正式公布的《代号维罗妮卡》是针对DC主机的独占作品，《生化0》还处于剧本企划的初期阶段，另外的那款外传作品更是才刚刚起步。为了“《生化》系列”能在PS2上抢占先机，山田政明和神谷英树等人领衔的系列第三作被临时调整登陆PS2平台，开发工作也从企划阶段重新开始。由于PS2毕竟是尚未正式公布的新型主机，制作组对其硬件以及开发环境的了解仍处于懵懂阶段，逼迫他们在短时间内完成开发是不现实的，赶工的结果也会导致游戏的品质无法达到既定要求。但如果要等到本作开发完毕并在PS2平台上发售，就意味着PS系玩家就要等上相当长的时间才能玩到系列的第三部续作。在这种两难的境地中，当时负责游戏开发统筹的冈本吉起做出了一个重要决定——将由青山和弘担任导演、川村泰久负责编剧的外传作品调整为系列的第三部续作，这就是后来玩家们最终见到的《生化危机3》。而由山田和神谷等人领导的小组为PS2开发的系列第三作则顺延为第四作，并转由神谷英树担任导演职务。



▲《北海的妖兽》小说插图中的生化怪物。

由于自己负责编剧的外传作品突然被提升为正传，川村泰久不得不为之前设想的剧情添加更多的内容以增加规模。最初的剧情只是讲述了几个原创角色逃出病毒肆虐的浣熊市的故事，在和导演青山和弘等人商量后，主角变成了初代的女主角吉尔，故事的舞台浣熊市被飞弹毁灭的情节也在此时确定下来。川村还想出了以和前作联动的方式来增加剧情的复杂程度，比如让吉尔潜入《生化2》中的地下研究所，遇到威廉姆·伯肯甚至是里昂和艾达的情节，但最终他还是因担心这么做会过多地影响已有的剧情而不得不作罢。不过川村还是创作了伯肯博士担心研究成果G病毒会为自己带来杀身之祸而联系了美国政府的情节，也就有了美军为接应伯肯博士而携带电磁轨道炮进入浣熊市的背景故事。

由于《生化3》剧本涉及的时间线对《生化2》发生前后的时间段都有涵盖，加之继承了一些《生化2》中的废弃设定与元素，制作组内部将本作称为“生化1.5”、“生化1.9”、“生化2.1”，甚至连游戏的正式名称也想要沿用这几个名称中的一个。但负责游戏开发统筹的冈本吉起对此表示坚决反对，因为类似“1.9”这样的名字不能给玩家一种完全新作的感觉。最终本作的名称定为《生化危机3》，还加上了副标题“最终逃脱”(美版为“复仇女神”)。

1999年1月，冈本吉起在一次杂志访谈中不经意地透露了针对任天堂N64主机的《生化》新作正在紧张地编写剧情，这就是在当时开发代号为“生化64”的《生化0》。与此同时，杉村升和同属Flagship的编剧酒井直行也



■《生化3》和《生化3.5》的编剧，现已是自由创作者的川村泰久。

在为 PS 主机上的一款光枪射击类型的外传《生化危机 枪下游魂》撰写剧本，游戏本身则外包给 Tose 公司进行制作。1999 年 9 月,《生化 3》正式发售，剧情讲述了初代的女主角吉尔和安布雷拉的佣兵卡洛斯・奥利维拉一起逃离被飞弹毁灭的浣熊市的冒险故事，从另外的角度补完了浣熊市爆发的生化灾难。结局中浣熊市被飞弹炸毁，也标志着“《生化》系列”的故事主线开始脱离浣熊市这个舞台而转向新的地区，故事的叙述角度也开始逐渐从灾难逃生转向了主动反击，主角们纷纷加入各种民间组织，来对抗生化灾难的幕后黑手——安布雷拉公司。

1999 年末，由于制作周期过长，原定于在此时发售的《代号维罗妮卡》宣布延期。与此同时，系列的主编剧杉村升也完成了《生化危机 4》的剧本雏形。在千禧年到来之际，神谷英树带领的《生化 4》团队终于正式开始了游戏的开发工作，已完成《生化 3》的团队成员包括编剧川村泰久也加入了这部新作的开发，这也意味着“《生化》系列”中最为曲折的一段开发历史即将上演。

四 摇身一变

桀骜不驯的动作游戏爱好者

2000 年 1 月末,《枪下游魂》登陆 PS 平台，讲述了亚克・汤普森受好友——《生化 2》主角里昂之托前往欧洲的希纳岛调查安布雷拉罪证的故事。因伤失忆的亚克在已经被 t 病毒变成人间地狱的希纳岛上杀出一条血路，在找回自己记忆的同时也从这个死亡之岛逃出生天。本作的素质并不让人满意，不过剧情反而拓宽了系列的世界观，也将“《生化》系列”的舞台第一次搬到浣熊市以外的地点。而 N64 版《生化 2》也紧随《枪下游魂》发售,该版本独有“EX 文档”,内容涉及了《生化 3》《代号维罗妮卡》以及甚至尚未完全公开的《生化 0》的故事情节，让玩家平添了对几款新作的热切期待。随后《代号维罗妮卡》也于 2000 年 3 月在 DC 主机上发售，克里斯和克莱尔这对兄妹终于在历尽艰险后相聚，玩家们也通过该作获知了关于安布雷拉公司的更多秘密，比如 t- 维罗妮卡病毒的存在和安布雷拉公司的创始人等内容。此外在《生化》初代和《生化 2》中被两次抛弃的“黏土病毒”也终于在更改了一些设定后被更名为“始祖病毒”，于本作中被正式提及。



▲虽然是外传，但“《枪下游魂》系列”的剧情后来被纳入了系列正史。

然而看似稳定的《生化 4》的开发却在此时出现了状况，神谷英树是一个固执且个性极强的人，由于他在系列初代就开始担任游戏设计的工作，所以在游戏元素的展现上有很多独到见解。在《生化 4》的世界观中，神谷想加入一些炫酷的时尚元素，结合制作组前往欧洲古堡的考察结果，编剧杉村升完成的剧本雏形讲述了一个拥有超能力的警探托尼・雷德格雷夫在探寻自己身世的过程中发生的传奇故事，整部剧情横跨了数十年的光阴，叙述角度也从平民英雄转到了幕后反派。

《生化 4》的主角托尼和自己的双胞胎哥哥保罗都是位于马雷特岛上的古堡主人——贵族斯宾塞的儿子。而斯宾塞正是安布雷拉公司的总裁，他在从浣熊市得到了 G 病毒之后，便利用这种病毒来强化自己的下一代。在《生化 2》的剧情中，玩家已经得知这是一种可以让生物产生进化的新一代病毒，和只能制造出丧尸和怪物的 t 病毒有着天壤之别。托尼和哥哥保罗也在病毒的功效下产生了超人般的能力。托尼在长大成人之后摇身一变成为一名有着超能力的都市警探，以标志性的双枪为武器，在抓捕罪犯的过程中不惧危险，总是能迅速地将目标制服。后来得知自己身世的托尼来到了马雷特岛，在古堡里和各式各样由 G 病毒制造出的究极怪物展开殊死搏斗。在这个过程中，他击败了手持日本刀而且同样拥有超能力但从未谋面的哥哥保罗。最后托尼来到了城堡的主人、也就是自己的父亲——斯宾塞面前。面对这个已经在实力上强过自己的儿子，斯宾塞激发了体内的病毒，变成一只巨大的人形怪物。在最后的战斗中，托尼终于击败自己的父亲，并阴差阳错地继承了父亲的一切，在马雷特岛上度过数十年的光阴……

随着游戏的进一步开发，神谷英树为这部作品设计了更多酷炫的元素，主角托尼除了使用枪械武器外，还要使用一把巨大的剑来砍杀怪物，两种武器配合之下更是能使出一些连续的招式动作。此外主角在动作幅度上也变得越来越超人化和夸张化——如此强大的力量来源正是安布雷拉公司研制的完成版 G 病毒。神谷还设计了一种和怪物进行互动式的对决元素，在面对袭来的猎杀者时，正确输入屏幕上出现的按键指令，主角就会成功做出反击的动作，如果输入失败的话则会受到不同程度的惩罚。神谷将其称作“动作过场（Action Event）”系统。整个游戏的制作方向开始更多地偏向动作类。而此时主设计师设计的一些怪物形象也变得越来越“不像”《生化》中的模样。

时任第四开发部部长的三上真司也已经注意到了《生化 4》在开发过程中的明显变化，他并没有急着向神谷英树和制作组提出反对意见，而是建议他们另起炉灶利用这些设定和资料来开发一款全新的原创作品。三上也曾向某位负责监制的高层人物反映过这个想法，但是被毅然决然地否决了，似乎这位高层并不愿意让准备多时的项目付诸东流。但是三上没有放弃这个想法，他花了几个月的时间去约谈并说服包括神谷英树在内的主要制作组成员来支持这个决定。最后在又一次与监制的商谈中，重新开发新作的计划终于被批准。游戏的名称被改为“鬼泣（Devil May Cry）”，整个世界观也转到魔界，没有了之前的束缚，神谷开始与杉村升着手新的剧本，一名叫做但丁的恶魔猎人跃然纸上，而这也标志着《生化 4》开发计划的第一次搁浅。为了纪念最初的主角托尼,《鬼泣》中设定的但丁化名依然叫做“托尼・雷德格雷夫”，在他那标志性的双枪上也刻有这个名字。只不过此时主角但丁已经踏入了一个全新的恶魔世界，与“《生化》系列”再无瓜葛。



▲由土林诚创作的早期《生化 4》的概念图，安布雷拉总裁斯宾塞的双生子。

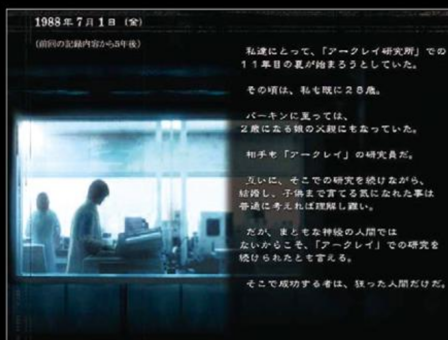
五 层峦叠嶂

最为坎坷的开发历程

在帮助《鬼泣》完成新的剧本后，杉村升开始为一部全新的 CG 短片《生化危机 4D 执行者》担任监制。这部 20 分钟的外传短片在 2000 年末上映，讲述了一支安布雷拉佣兵部队前往浣熊市寻找女博士卡梅隆及其研究的新型病毒的下落，却被博士变成的怪物逐个杀害的恐怖故事。2001 年 3 月，当“《生化》系列”迎来五周年纪念之际，《生化危机 代号维罗妮卡 完全版》在 PS2 和 DC 两部主机上同时发售，阿尔伯特·威斯克的戏份在《完全版》中大大加强。而在随游戏赠送的一张名为“威斯克报告书”的 DVD 中，还使用威斯克的旁白结合历代作品的影像，讲述了他在《生化》初代中被杀死后复活的来龙去脉。令人摸不着头脑的是，在这段将近 20 分钟的影像里，很多剧情线索与之前官方承认的路线并不符合，甚至在某些角色的去向问题上还与《生化 3》中的结局文档出现了冲突，比如里昂加入的组织和雪莉的去向等。

《报告书》的剧情正是由《维罗妮卡》的导演加藤弘喜所书写，至于加藤为什么会写出与官方剧情相悖的故事，《生化 3》的编剧川村泰久在数年后的一次访谈中做出了解释：加藤早在《生化 3》开发的时期就已经将《报告书》的内容写好，在 2000 年 3 月发售的《代号维罗妮卡》初版并没有收录《报告书》，当《报告书》随着《完全版》于 2001 年上市的时候，参与《生化 3》编剧工作的川村已经投身于《生化 4》的剧本编写了，不同制作组之间信息沟通的缺乏才导致最终出现了这样的乌龙。而在《代号维罗妮卡》中，有一段克莱尔向里昂发邮件求救的剧情，接着里昂就通知了克莱尔的哥哥克里斯，才有了之后克里斯赶来营救自己妹妹的剧情。在游戏攻略书上刊登的访谈中，加藤弘喜也透露了里昂没有自己前来营救克莱尔的原因。原来里昂已经和《生化》初代登场的角色巴瑞加入了一个反安布雷拉公司的地下组织。克莱尔身陷囹圄之时里昂正在执行一个任务，所以才通知克里斯前去营救妹妹。而关于这个故事的剧本也早已写好，只是还不方便公开。这样神秘的叙述方式也让人们开始猜测 Capcom 是否还有未公布的新作。

在 2001 年 4 月 Capcom 的一次发布会上，杉村升提到了已经在 2000 年后期从 N64 转到任天堂新主机 NGC 上开发的《生化 0》，他表示由于平台的变化，自己修改了之前早已写好的剧本。至于具体修改了哪些部分，杉村并不想正面说明，而是以“时间太久早已忘记”为玩笑搪塞了过去。同年 9 月，第四开发部部长三上真司在发布会上宣布“《生化》系列”的全部作品都将登陆 NGC，其中包括已经转到 NGC 上开发的《生化 0》和重新启动的《生化 4》，之后三上宣布《生化》初代的重制版也将于系列六周年纪念之际在 NGC 平台登场，并由他本人亲自担任导演来主导该作的开发工作。就在《重制版》发售前几周，Capcom 在游戏的官方网站上刊载了被分为五部分的资料文档《威斯克报告书 Ⅱ》。《报告书 Ⅱ》和一年前的第一部《威斯克报告书》性质类似，都是以阿尔伯特·威斯克的视角，讲述了他与安布雷拉公司之间的纠葛。不过《报告书 Ⅱ》与《报告书》在对于剧情深度的拓展方面和照应前作的契合度上都有着天壤之别，《报告书 Ⅱ》巧妙地将系列前几作的主要剧情暗线都串联了起来，甚至还引出更多的伏笔，无论专业程度还是故事高度比起第一部都要精彩许多。可惜的是，Capcom 并没有公布这次《报告书 Ⅱ》的作者，使其真实身分可能将永远成为不解之谜。



▲《威斯克报告书 Ⅱ》在总结先前剧情暗线的同时也为后续的剧情发展埋下了伏笔。

2002 年 3 月，随着《重制版》的发售，玩家们再次体验到了三上真司所标榜的“生存恐怖”的精髓所在。《重制版》相对于原版无论从画面、系统还是镜头运用上都有了显著的进步，此外在原版中遭到删除的很多设定也纷纷回归，让游戏的整体剧情更加丰富。玩家借由洋馆设计师特雷沃一家的悲惨境遇终于得知了洋馆的来历和安布雷拉公司的早期历史，这个时期游戏中最为神秘的反派——安布雷拉公司的总裁奥兹威尔·斯宾塞也开始浮现，他的真实目的和目前所在都成了玩家们迫切想要探寻的问题。在《重制版》发售后的一周，《生化危机 外传》也在任天堂的 GBC 掌机上发售，剧情讲述了加入反安布雷拉公司的里昂和巴瑞在“星光号”豪华游轮上调查新型 B.O.W. 怪物的故事。《外传》恰恰就是之前加藤弘喜提到的神秘新作，剧本也同样由加藤所写就。在游戏的结尾，B.O.W. 怪物变成里昂的模样逃了出来，而真正的里昂却不知所踪……不过这个结局并没有被之后的官方剧情线采纳，由于加藤在写作剧本的时候缺乏与其他编剧沟通，导致《外传》的剧情也变成了“黑历史”而被永远封存起来。

开发几经波折的《生化 0》终于在 2002 年 11 月发售，剧情方面除了两名主角瑞贝卡与比利的历险故事之外，还在文档展现的暗线里也着重表现了安布雷拉公司创始人之间的恩怨以及病毒的来历。“斯宾塞”和“始祖病毒”这两个关键词也被再次提及，似乎暗示着官方下一步的动作就是要彻底挖掘这两个最初的剧情设定。同年 12 月，Capcom 召开了 NGC 新作五连发的发布会，并在会上首次公布了《生化危机 4》及其预告片。在预告片中，“始祖病毒发源地”、“里昂·S·肯尼迪”、“侵蚀”、“暴走”等字样不断闪现，身穿毛领夹克的里昂在一座古堡里被未知的黑雾怪物追杀，而全新的巨大飞艇场景和海岸栈道场景也让人浮想联翩。这一切也印证了从《报告书 Ⅱ》到《重制版》再到《生化 0》的铺垫，《生化 4》终于要讲述一切的源头——“始祖病毒”的起源了，当时的开发进度已经达到 40% 左右，不过游戏的发售日却还是“200X”。

2003 年 2 月，由包括杉村升在内的 Flagship 成员编写剧本的《枪下游魂 4 生化危机 英雄不死》发售。游戏讲述了安布雷拉公司在浣熊市毁灭四年之后的境遇：因为浣熊市事件而在收入上大受打击的安布雷拉公司决定在豪华游轮上进行一次生化武器的展销会，不料游轮却被公司的前员工墨菲斯率领的恐怖组织所劫持，墨菲斯进而以向美国和中国发动生化恐怖袭击为威胁来勒索赎金。美国战略司令部麾下的安布雷拉追踪小队队员布鲁斯和中国国家安全局的特工凤铃奉命前往游轮，两人在任务过程中展开了较量与合作，最终墨菲斯被布鲁斯消灭，恐怖袭击的威胁也随之解除……这也是“《生


■早在《生化》初代重制版时，墙上的壁画就出现了《生化 3.5》古堡的设定图。

化》系列”第一款以生化恐怖主义为故事背景的游戏。

之后不久游戏业界却突然冒出“《生化》系列”总制作人兼第四开发部部长三上真司已经离开Capcom的传闻。在2003年的E3展上，三上在一段影像中澄清了自己仍在Capcom的事实，并在参与《生化4》的制作，这次的《生化4》会是系列中最为恐怖的作品，在影像的结尾他还半开玩笑地告诉玩家们“别吓得尿裤子”。在随后放出的《生化4》全新预告片中，玩家惊奇地发现虽然里昂仍在一座古堡中探险，但是之前的黑雾怪物却没有了，取而代之的却是一些幻觉效果。而之后《生化4》就再无消息，反而是一款主打联机的《生化危机 逃出生天》于2003年12月在PS2主机上登陆，在村田治生等编剧书写的剧本中，游戏从八名性格与能力各异的角色入手，通过五个章节讲述了当年在浣熊市中普通市民们那些不为人知的全新冒险故事。除了安布雷拉地下研究所和浣熊市医院等经典场景再度出现之外，系列的部分经典配角也登场客串，全新的游玩机制和重回浣熊市的情怀吸引了不少玩家。

直到2004年3月，《生化4》才再度露面，玩家也再一次被公布的内容所震惊。游戏的舞台变成了一座欧洲村庄，男主角里昂的目标也变成营救被绑架的总统女儿。对里昂发动攻击的却是一群外形与普通人无异的手持冷兵器甚至是柴油链锯的敌人，里昂也不再躲避它们，而是主动利用地形与不断袭来的敌人周旋战斗，之前的阴森大宅和黑雾病毒等设定彻底消失不见。在看到这一幕后，所有《生化》玩家都想知道在将近一年的时间里究竟发生了什么。虽然《生化4》的制作人小林裕幸在之后的访谈中大致提及了游戏在开发中的几次变故，但这一切的谜底直到数年后才在一次对川村泰久的采访中真正地清晰起来。

原来在2001年，第一版的《生化4》在神谷手下变成《鬼泣》之后不久，编剧杉村升和川村泰久就合作写就了第二版《生化4》的剧本，游戏也继续开发，直到2002年12月首次公布。故事讲述了主角里昂潜入安布雷拉公司总部调查始祖病毒真相的经过，他在这里遇到了由阿尔伯特·威斯克率领的H.C.F.部队释放出来的黑雾怪物，并不幸被其而感染了病毒，里昂的左臂也因此发展出了变形的能力，他不得不用皮带将自己的左臂束缚起来。这个版本的《生化4》还有一位从未披露的女主角和一只能够被她控制的B.O.W.狗。然而为了实现时任《生化4》导演柴田洋所追求的在恐怖中“挣扎”的感觉，在川村的提议下，制作组暂时中止了这一版本的制作，开始利用既有的素材创作一个以幻觉系敌人为主的版本，也就是在2003年E3展上公布的内容。这个版本没有任何剧情背景作为铺垫，而只是单纯为实现恐怖感而进行的一次尝试。于是玩家看到了在这个版本中出现的现实与幻觉的切换、拿刀的杀人洋娃娃和从画中爬出的铁钩男。然而这种实时切换场景的系统已经让NGC主机的内存捉襟见肘，无法储存更多的数据来应对这个系统机制。在多次研究探讨无果之后，这个版本再次遭到了废弃。接着他们又开始尝试制作一个以传统的丧尸为敌人的版本，但是制作组从上到下都对这种老掉牙的模式产生了厌烦，于是这个版本在没有对外公布的情况下就被废弃了。之后系列总制作人三上真司顶着公司高层“新作销量不好就终止系列”的巨大压力进驻制作组，代替柴田洋担任游戏的导演一职来亲自引领开发工作。而向来对游戏剧情不甚重视的三上接着就做出了惊人之举，他毅然抛弃了之前的诸多伏笔与设定，自己上阵编写出一个全新的剧本。“《生化》系列”一直以来构筑的剧情结构和埋设的诸多伏笔也因为这次的改革遭到了巨大破坏，可以说《生化4》的重生也让系列剧情有如脱缰的野马一样失去了清晰的方向。



▲《生化3.5》中里昂的左手会发生变异，平时则用一根皮带束缚着。


■原本在《生化3.5》中登场的女性角色，那个时候她还不叫艾什莉。



潦草收场

老编剧的离世与新编剧的继承

2004年9月，《逃出生天》的续作《生化危机 逃出生天2》继续在PS2上发售，虽然游戏的系统有了些许进化，但是剧情依旧试图通过五个章节来讲述分散而独立的故事。最终该作的销量没有达到能让Capcom满意的程度，而且Capcom也已经将联机游戏的重心转向同在PS2上发售的《怪物猎人》，《逃出生天》续作的开发计划也被彻底搁置，很多原本计划在续作中登场的章节和角色自此无法重见天日。在原先的计划中，《逃出生天》的章节远远多于现有两作中包含的数量，整个剧本的规模和涵盖前几作的程度也要广阔恢弘得多，然而由于续作的戛然而止也让已有的章节剧情变得漏洞百出，无法与系列的前几作顺利契合，变成了外传一样的存在。从这个角度来看，“《逃出生天》系列”的沉寂对于广大《生化》剧情爱好者可以说是一个不小的损失。好在编剧村田治生并没有离开这个系列，而是投入了其他《生化》作品的开发。

2005年1月，《生化4》终于发售，众多玩家都被游戏开场动画中的那句“安布雷拉倒闭”彻底震惊了。游戏里也没有再出现被病毒感染的丧尸和怪物，取而代之的敌人是被一种叫做“普拉卡”的寄生虫所寄生的普通人类和相关造物。虽然《生化4》以出色的游戏素质吸引了不少玩家，但是本作在剧情方面的薄弱表现也是无法掩盖的。毕竟曾经是游戏的最大反派的安布雷拉公司就在短短几句台词之间灰飞烟灭，剩下的只是一个神勇美国特工救出总统女儿的流水账。虽然游戏借由反派角色之一——里昂前队友杰克·克劳萨之口提到了“复兴安布雷拉”这样的台词，算是留了弥补的余地，但如此草率的故事发展显然是广大的剧情爱好者们无法接受的。三上真司为了侧重游戏性而选择的这步险棋，也让系列后续作品的剧情发展走上了无法挽回的道路。

正所谓“福无双至，祸不单行”，2005年2月，为“《生化》系列”的剧情发展付出无可替代贡献的编剧杉村升因心脏疾病猝然离世，享年56岁。而就在杉村去世的一个月之前，冈本吉起才刚刚将一部新作的剧本写作委托给他。杉村的辞世让Flagship的同事们心痛不已，冈本在自己的一篇在线日志中记载了对这位伟大的游戏编剧的哀思：“安息吧，老师。再也没有什么截止日期了。”在这之后不久，觉得自己辜负了同事们期待的编剧川村泰久也带着他对心爱的“《生化》系列”的愧疚之情离开了Capcom，转而独立从事编剧和游戏设计的职业。



■《逃出生天》以平民视角展现的故事为玩家们所津津乐道。

2005年5月，以村田治生为首的编剧团队将新完成的“另一项指令”的剧本交给了PS2版《生化4》的移植小组。在PS2版《生化4》发售后，玩家从新追加的剧情模式“另一项指令”中可以看到，村田对NGC版《生化4》剧本对系列剧情线造成的破坏进行了最大程度的弥补，通过对艾达·王和阿尔伯特·威斯克两名角色的故事描写，将剧情多少扳回了之前的发展方向。与此同时，村田等人还在负责为尚在企划阶段的《生化危机5》编写剧情，去世的杉村升早已为后续的剧情发展埋好了伏笔，他们所要做的就是将这些遗留资料和草案以自己的笔法继续书写下去。2005年的TGS展上，《生化5》公布了首个预告片，布满乌鸦的棚屋区、刺眼的阳光、跑动的敌人和满脸胡渣的男主角是这个预告片给观众留下的第一印象，然而此后《生化5》就没有再多的消息。


▲从《恶化》开始涉足“《生化》系列”剧情的动画编剧菅正太郎。

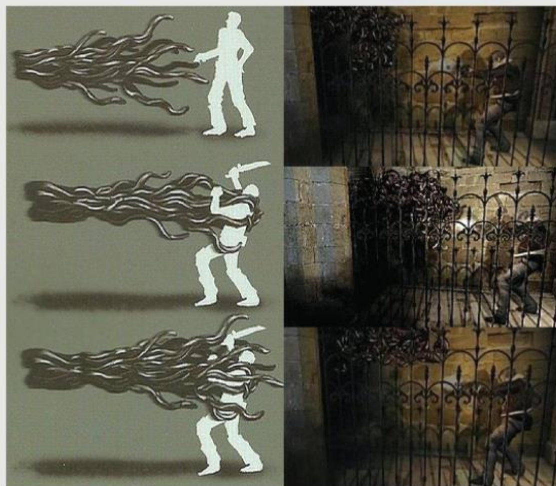
2006年，Capcom公布了即将登陆Wii主机的新作《生化危机 安布雷拉历代记》，游戏的类型却出人意料地变成了轨道射击。对系列剧情感兴趣的玩家们开始讨论该作的剧情是否会回归正轨，以前传的方式讲述《代号维罗妮卡》和《生化4》剧情之间存在的长达六年的空白。当游戏在2007年正式发售之后，玩家们才发现里面真正讲述新剧情的只有短短几个章节，涉及到既有剧情的部分甚至还和之前的内容出现了一些细节上的冲突。游戏中比较有价值的剧情亮点就是以阿尔伯特·威斯克的视角见证了安布雷拉公司逐渐坏灭的真相，也正是从这部作品开始，游戏策划出身、曾经担任过《生化危机 枪下游魂2》导演的濑户康洋开始加入了编剧的行列。作为《安布雷拉历代记》导演的濑户与村田治生一起书写了该作的剧本。

以全CG电影《生化危机 恶化》的公布为契机，Capcom开始了与新编剧菅正太郎的合作。出生于1972年的菅正太郎是日本的编剧之一，曾接手过许多日本动画片的编剧和系列构成等工作，其中几部原创的新作也颇受好评。然而他在接手已经有剧情基础的系列时也会加入自己的理解，并将这些想法加入到新作的剧情中，但令人遗憾的是他加入的内容总是多少会与系列传承下来的许多设定产生偏差。当《恶化》于2008年上映之后，观众们发现男主角里昂的性格和前作发生了极大的变化，一改以往的风趣幽默而变成了一脸严肃的“面瘫”，已经完全没有人形的怪物却流畅自如地口吐人言……虽然《恶化》还声称曾邀请出任过《生化3》、《生化3.5》编剧的川村泰久来担任本片的顾问，但是最终片中出现的关于《生化2》部分的回忆镜头也与游戏出现了少许细节偏差。影片最后出现的神秘组织“Tricell”仿佛在暗示着什么，而这个线索也终于在一年之后发售的《生化5》中显露了真实面目。

《生化5》于2009年3月发售，在游戏中已经加入BSAA的克里斯前往非洲寻找自己昔日搭档吉尔的线索，却意外遇到了新的敌人和全新的反派组织特莱赛尔（Tricell）公司，并再次与自己的宿敌阿尔伯特·威斯克碰面。最终克里斯与搭档谢娃救出了吉尔，将威斯克杀死在火山内，继安布雷拉公司之后，系列的又一经典反派就此谢幕。这个结局设置在游戏发售后立刻激起了期待剧情走向的玩家们的愤怒——在安布雷拉公司在上一部作品中“被破产”之后，系列的两大潜力反派斯宾塞和威斯克又在同一部作品中双双殒命。如果说《生化4》的剧本只是一次剑走偏锋的冒险，那么《生化5》则是对所有伏笔的潦草总结。前者造成的损失还有挽回的余地，而后者则直接封死了所有可能。时至今日仍然有不少玩家对《生化5》的剧情耿耿于怀也是出于这个原因。

然而一些玩家在对诸多资料研究后发现，这个结局似乎也是无法避免的。因为无论是非洲的地点设定、还是斯宾塞的真正野心，早在《生化5》发售的数年以前，也就是编剧杉村升还在世的年代就已经设定好了。首先是有人在《生化0》的一份关于始祖病毒的剧情文档背景图内发现了模糊的“非洲（Africa）”字样，而在游戏里却没有任何提到非洲的字眼。这是由于在当时还没被废弃的《生化4》（即《生化3.5.》）剧本中，已经将始祖病毒的起源改成了欧洲的古堡，所以在《生化0》中提到非洲的地方就全部被删除了。而到了2003年《枪下游魂4》的剧情中，安布雷拉公司因为恐怖分子的活动遭受重创，游戏中一份剧情文档也再次提到了非洲，并将其称之为“力量中心”，可以看作是对始祖病毒发源地的一次暗示，而此时《生化3.5》的剧本已经发生了变故而处于被废弃的边缘。所以在经历了《生化4》正式版之后，不得不承认《生化5》将始祖病毒的发源地再次定在非洲也只是原先设定的回归而已。至于斯宾塞的野心，很多玩家都认为他创造“新人类”的想法老套至极，然而这也是之前剧情伏笔所指向的必然结局。当年变成《鬼泣》的第一版《生化4》就讲述了斯宾塞利用G病毒来强化自己后代的故事，而后来的《威斯克报告书Ⅱ》中也早已借威斯克之口怀疑了斯宾塞研究病毒的真正动机，斯宾塞对于可以创造效益的t病毒并不十分在意，反而对于并不适合制造武器却能导致生命进化的G病毒兴趣颇深。所以在《生化5》中，当斯宾塞终于说出自己的真实目的之后也就不显得过于突兀了，由他主导实施的“威斯克计划”也顺利成章地被编写出来。


▲本来计划在《生化5》登场的B.O.W.暴君因为存在感太强而不得不遭到删除。


▲在《生化5》登场的衔尾蛇病毒衍生自《生化3.5》中的黑雾病毒。



误入歧途

没有做好功课的动画编剧们

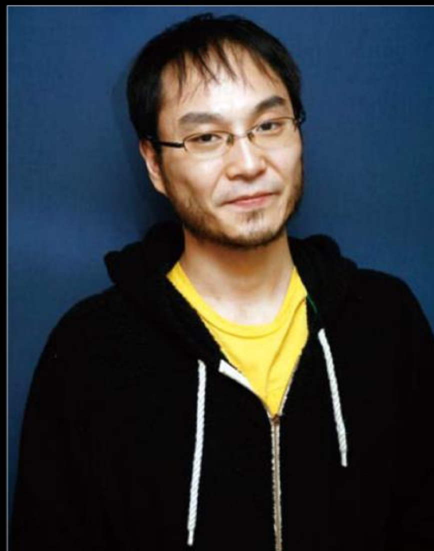


▲《暗黑历代记》对经典剧情的随意改编引起了不小争议。

2009年底，"《生化》系列"的第二部轨道射击游戏《生化危机 暗黑历代记》发售，该作不但重新介绍了《生化2》和《代号维罗妮卡》的部分剧情，还通过全新的南美篇剧情"哈维尔行动"讲述了里昂和队友克劳萨在《生化4》发生两年前的历险故事。值得注意的是，除了之前《安布雷拉历代记》的编剧濑户康洋和村田治生继续担任本作的编剧之外，CG电影《恶化》的编剧菅正太郎也加入了进来，于是玩家们又看到了已经毫无人形的怪物们清晰地说出人类语言的荒谬设定。此外菅正太郎对《生化2》和《代号维罗妮卡》一些关键剧情的错误改编也显示出他并没有仔细了解原作的设定与剧情，而只是简单地突出了角色间所谓的"感情纠葛"而已。在南美篇剧情中，甚至出现了感染病毒的女主角飙血制造火焰盾牌的"魔幻"式剧情描写，好在南美篇及时结束，类似的桥段才没有更多地展现出来。

也许是意识到了《生化5》对于以往伏笔结束得过于仓促，在2010年推出的《生化危机5 取舍版》中，Capcom为游戏新增了"迷失噩梦"和"绝望奔逃"两个追加故事章节。"迷失噩梦"的剧情文档中还通过斯宾塞之口引出了一名叫做"亚莉克丝·威斯克"的人物，这个背叛了斯宾塞之后又神秘失踪的角色似乎为今后的剧情走向再次埋下了伏笔。也正是在2010年的E3展上，Capcom公布了即将登陆任天堂3DS掌机的新作——《生化危机 启示录》的预告片。片中出现了海上游轮的场景和类似海洋生物的触须，最为吸引人的还是吉尔和克里斯两名主角举枪相向的桥段。然而《启示录》在之后也失去了消息，直到2011年在3DS上发售的《生化危机 佣兵3D》中搭载的一段短暂试玩才又重新出现在玩家面前。在试玩版中，吉尔在轮船中走过了几个短短的走廊，发现了被反绑在房间内的克里斯……试玩在吉尔消灭了几只怪物后就匆匆结束，玩家只能等待游戏的正式发售。

当《启示录》在2012年1月发售之后，对剧情抱有期待的玩家们又再次失望了。游戏以章节的形式推进故事，并在几个章节的气氛渲染上做得十分成功，但整体的故事脉络并不清晰。《启示录》讲述了在《生化5》初次登场的BSAA组织成立之初的故事，但直到游戏结束玩家还是不知道当初创立BSAA的十一位成员都有谁。这次Capcom请来的编剧是另一名动画编剧出身的佐藤大，1969年出生的佐藤大是一名剧作家和音乐家，曾经参与了包括《攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX》、《超时空要塞F》等多部知名动画作品的编剧工作。佐藤在扩展故事的功力上不可小觑，然而当他开始为"《生化》系列"作品进行编剧之后还是出现了问题。在其的笔下《启示录》剧情虽然颇具张力，但是剧情在通过多个人物展开之后却并没有得到合理的收束，很多桥段的前后衔接也并不顺畅甚至让人不明所以，一些在游戏中段埋下的扣子也没有得到真正的解释，有些"为了悬念而悬念"的意味。好在游戏的耐玩度还算不错，在3DS上也取得了不俗的销量，并在一年之后在主机上推出了高清版本《生化危机 启示录 揭幕版》，并增加了几篇文档来补充剧情上的一些细节。



▲涉足"《启示录》系列"两部作品的另一名动画编剧佐藤大。

2012年3月，Capcom外包给Slant Six Games开发的《生化危机 浣熊市行动》发售，游戏以独特的视角讲述了一次在浣熊市发生的外传故事，安布雷拉公司的狼群小队和美军的回声六队在"《生化》系列"曾经的经典舞台浣熊市展开全新的冒险与战斗，还和多名系列主角产生了互动，玩家甚至可以达成杀死《生化2》男主角里昂的特殊结局。虽然游戏的剧情并没有被纳入官方范围，但是高清化之后的经典场景也再次让玩家群中出现了重制《生化2》与《生化3》的呼声。接着由菅正太郎作为编剧的第二部CG电影《生化危机 诅咒》在2012年9月面世，影片讲述了里昂潜入内战的东欧小国东斯拉夫去调查生化怪物，并与自己的孽缘人艾达遭遇，最终在美俄联军的掩护下成功撤离的故事。在这部电影中，菅正太郎似乎找回了编剧的感觉，在引入了经典怪物的同时也恰当还原了各人物原本的性格。影片结束之后的职员表还出现了即将发售的《生化危机6》的剧情片段，不由得让人浮想联翩。



▲《启示录》最早的宣传片中，克里斯与吉尔的举枪相向引起了不小的讨论。



▲"杀死里昂"成为了《浣熊市行动》的一个宣传噱头。



脱缰野马

游戏的迷失与漫画的觉醒

2012年10月，《生化6》在万众瞩目的期待中发售，这款在年初刚刚公布并于不久后又将发售日提前了两个月的系列正统续作在玩家间引起了巨大反响。游戏系统在《生化4》、《生化5》的基础上有了较大进化，在多人游戏时的优点尤为突显，然而流程却稍显臃肿。为了配合全新的“交叉穿越（Cross-Over）”联机方式，游戏分为四条主线，但是场景重复度偏高以及节奏混乱都是让评价减分的遗憾之处。在剧情上《生化6》继续以生化恐怖主义为主题，将战场扩大到了全球各地，以女间谍艾达与影子组织“家族”的纠葛为切入点，将克里斯、里昂、雪莉这些前作的角色再次串联了起来。游戏内的剧情文档也在设置上做了一些改动，玩家需要登录与游戏联动的RE.NET网站才能看到文档的全部内容，总数高达80份的文档将系列之前包括游戏、电影甚至是漫画的几款相关作品全部联系了起来，可以说是《生化4》以来的一次总结之作。不过同时伴随而来的问题就是《生化》的主角们已经彻底成为了一个卖点，他们的经历与能力完全超出了普通人的范围，在剧情表现上很难再有可观的突破。而这也是一些系列化之后的娱乐作品的通病，玩家们和评论界也都开始为未来《生化》新作的发展方向感到担忧。



▲ Capcom将两部漫画的情节也加入官方剧情线的决定让人眼前一亮。



▲《生化6》让主要角色悉数登场，却仍然无法摆脱剧情的混乱走向。

早在《生化6》发售的几个月之前，一部名为《生化危机 马尔哈维的欲望》的漫画就已经在《周刊少年Champion》开始连载，这是由漫画家芹泽直树绘制、作为《生化6》前传的漫画作品。剧情讲述了在《生化6》克里斯篇发生的数月前，克里斯等BSAA队员接到顾问道格教授的通知后，前往位于亚洲的马尔哈维学院对丧尸出没事件进行调查的故事。一些出现在《生化6》中的设定和人物也在漫画中登场，在2013年刊登的最后一章的“特别篇”中，漫画更是直接描绘了《生化6》中克里斯篇的场景。将连载漫画作为官方剧情的一部分也是Capcom为了拓展《生化》品牌做出的全新尝试。

2014年9月，Capcom在TGS展上公布了《生化危机 启示录2》的概念预告片，充满系列经典元素的影像引发了关于这款新作的热烈讨论，其中贯穿预告片的小女孩和片中人物们手腕处的发光手环也引起了玩家的注意。同年11月，曾于2002年发售的《生化危机 重制版》的高清复刻版本在现役的几个主机平台上推出，游戏的日版还搭载了经过全新剪辑并重新配音的《威斯克报告书》和高清解析化的《威斯克报告书Ⅱ》，其中全新的《报告书》也针对2001年的版本做出了视频内容的修正，使其更加符合官方的剧情线。随后Capcom宣布《启示录2》将通过分章节的方式发售，短短的四个章节与较低的售价也让玩家们开始担心该作剧情的规模与长度。

《启示录2》第一章在2015年2月提供下载，并以每周一章的方式在3月更新完毕。游戏的系统沿袭自《生化6》并针对节奏进行了微调，故事进展的方式类似《生化2》的双线叙事，通过克莱尔和巴瑞两名角色从不同的时间角度来叙述整个剧情。玩家们惊奇地发现，该作的反派竟然是5年前《生化5取舍版》中埋下的伏笔人物亚莉克丝·威斯克。其实制作组在关于亚莉克丝的名字上也设置了一个小小的陷阱，因为该角色名字的英文“Alex”是一个昵称，既可以指代男子名也可以指代女子名，而关于这个人物的性别也在《生化5》的时候刻意回避了。于是亚莉克丝·威斯克成为了“威斯克计划”中幸存的惟一一名“女威斯克”。然而在该作编剧佐藤大与山下宏等人编写的剧情中，亚莉克丝的命运和前几作的反派一样，只出场了一作就被消灭。不过游戏在真正的结局中还是留下了伏笔，亚莉克丝移植到小女孩娜塔莉亚脑内的意识似乎开始觉醒，让人们不由得担心起收养了娜塔莉亚的巴瑞一家的命运来。



▲经典配角回归成为新作主角的设定让《启示录2》的剧情有了些许新意。



新陈代谢

编剧大换血与欧美编剧的介入

之后Capcom继续与芹泽直树合作，启动了新漫画《生化危机 天堂岛》的连载。《天堂岛》讲述了克莱尔在《生化6》时间线之后的冒险故事，该漫画由濑户康洋负责编剧，剧情中除了将两作《启示录》游戏的角色们带入进来之外，甚至牵涉到斯宾塞和亚莉克丝等知名反派，还引入了全新的生化怪物培养计划和新登场的组织“神亚”公司。直到目前，作为《启示录2》和《生化6》后续作品的《天堂岛》仍然在连载并已经推出三本单行本。接着“《生化》系列”第三部CG电影也被公布，克里斯和瑞贝卡这两个《生化》初代的经典角色都将在这部由Marza工作室负责制作的CG电影中登场。随后Capcom还出人意料地推出了一部叫做《生化危机 THE STAGE》的舞台剧，其实这是“《生化》系列”第二次涉足舞台剧，第一次是早在2000年时推出的一部与正传完全无关的外传舞台剧《生化人 零年纪元》。和先前的舞台剧不同的是，这次的《THE STAGE》的剧情被纳入了官方剧情。剧中的女主角之一依旧是被忽略已久的老角色瑞贝卡，失去音讯多年的她已然成为了BSAA的顾问，并与克里斯等BSAA成员在澳大利亚西部的哲学大学成功地解决了一次因为前安布雷拉员工利用病毒复活自己亡



■舞台剧中由日本演员扮演的瑞贝卡、克里斯和皮尔斯。

子而引起的生化危机事件。虽然舞台剧中的视觉表现显得有些简陋，加之第三部 CG 电影也迷雾重重，但是沉寂多年的经典角色瑞贝卡突然间频频亮相，不由得让人猜测 Capcom 是否会让其在专门收录系列经典角色的《启示录》新作中登场。

随着 Square Enix 的《最终幻想Ⅶ 重制版》公布在游戏界掀起的波澜，Capcom 也终于按捺不住，于 2015 年 8 月公布了对《生化危机 2》进行重制的消息，并决定由平林良章担任该作的制作人，安保康弘和门井一宪领衔游戏的开发工作，不过编剧并没有随之公布。《生化 2》的重制版究竟只是 Capcom 的跟风之举，还是像当年的《生化》初代重制版一样为续作的剧情进行拓展铺垫，还需要时间来验证。

随着时间迈入 2016 年，"《生化》系列"也迎来了自己的 20 周年纪念，正当玩家们翘首以盼等待新游戏作品的情报时，Capcom 却出乎意料地发布了被确认命名为《生化危机 复仇》第三部 CG 电影的最新消息。《复仇》中除了已知会登场的克里斯和瑞贝卡之外，里昂·S·肯尼迪也会骑着杜卡迪摩托车帅气登场。在这次公布的消息中，细心的玩家们还发现了一个变化，那就是本作的编剧不再是几乎成为系列作品"御用"的菅正太郎，而是变成了深见真。生于 1977 年的深见真是在日本颇有人气的小说家与漫画家，擅长动作场景的描写，尤其对枪战和使用格斗技能的战斗场面的把控更是驾轻就熟。《心理测量者》、《学园孤岛》等作品都由他担任剧本的编写工作，相信这次《复仇》的剧情在他的笔下会呈现出更多精彩绝伦的动作场面。本作还聘请了"《咒怨》系列"的导演与编剧清水崇来担任监制，也许会让影片在恐怖感的表现手法上找到新的突破点。虽然第三部 CG 电影详情的公布让"《生化》系列"的粉丝兴奋不已，但是他们还是期待 Capcom 能在系列 20 周年纪念之际能够拿出一款真正的游戏作品出来。然而期待游戏新作的玩家们却等来了一部音乐剧的公布，这部



■三度担任 CG 电影主角的里昂又会上演怎样的冒险故事？

由 Capcom 和宝冢剧院合作的音乐剧《生化危机 盖亚之声》将在 2016 年 9 月公演，讲述了一个在某处美军基地发生的故事。

在 2016 年 E3 展的索尼展前发布会上，一部将改编后的美国儿歌《告诉罗娣阿姨》作为背景音乐的神秘预告片引起了观众的注意，神秘诡异的画面结合大量的第一人称视角镜头不断穿插，当预告片的结尾出现系列的美版标题"Resident Evil"字样的时候，在场的所有人都爆发出了惊呼——这竟然就是传说中的《生化危机 7》的预告片！而更为劲爆的是 Capcom 随后就宣布《生化 7》将使用被称为"孤立视角"的第一人称视角作为游戏方式，还放出了一个定义为"概念体验"的试玩版本。而这个名为"开始时刻"的试玩版本很快就在玩家之间引起了激烈的讨论，因为试玩里竟然出现了类似幽灵的超自然元素，这和"《生化》系列"传统的科幻主题是背道而驰的。于是本作的制作人川田将央紧急出面澄清了这个试玩与游戏正篇并没有任何联系，只是为了展现游戏的一些理念和氛围而已，剧情也将沿袭之前的时间线继续发展，这才使得关于《生化 7》的争论稍微平息了少许。更有玩家根据预告片中的"他们把我锁起来，夺走了我的灵魂"等歌词联想到《启示录 2》中被移植了反派亚莉克丝·威斯克意识的小女孩娜塔莉亚，从而进一步猜测本作的剧情很可能与《启示录 2》的故事有所联系。

不久之后有人开始注意到一名叫做理查德·皮尔西的美国游戏编剧在推特上参与了关于《生化 7》的话题，并添加了"很高兴能参与其中"的推文评语。理查德显然低估了"《生化》系列"粉丝的热情，短时间内将由他担任《生化 7》编剧的新闻就传遍了各大游戏网站及论坛。也许是迫于压力，理查德在不久之后就删除了该条推文。但是消息已经不胫而走，这也是"《生化》系列"的正统续作第一次聘用欧美编剧来编写游戏剧本，而编剧的大换血也再度让玩家们对游戏的剧情充满了期待。在随后的访谈中，游戏制作人川田将央也说明了这次更换编剧的进一步细节：剧本大纲仍然由日本方面的编剧写就，聘用欧美编剧更多地是为了让游戏的对白与台词变得更加符合本土气息。到目前为止，玩家能了解到的剧情梗概是一名叫做伊森的男子前往传说中"闹鬼"的贝克大宅寻找自己失踪的妻子米娅的故事。"《生化》系列"中以"寻人"为线索的先例已经太多太多，这样一来也就让人再度担心起本作是否能够在剧情上产生进一步突破这个关键问题。

在 2016 年 6 月，一部主打在线对战竞技的衍生作品《安布雷拉部队》在 PS4 和 PC 平台发售，虽然制作人川田将央在之前的宣传中就声称该作不会拥有任何剧情，但是游戏中还是囊括了一个多达 30 关的单机模式。在每一关开始前的载入过程中都会有一篇日记体的文档，叙述了一个神秘组织在重现曾经发生过生化危机事件的各个地区的现场环境数据的实验记录，而日记的书写者甚至还在中途因为神秘失踪而发生了更换。这个毫无来由的组织及其成员的真实目的都还是个谜，究竟《安布雷拉部队》中这些神秘的日记是否会为其他续作埋下伏笔还需要时间的验证。



▲《生化 7》以出乎意料的形式出现在玩家面前，再次引发热烈讨论。

结语

"《生化》系列"已经在坎坷中走过了二十年的岁月，经典的角色和繁杂的剧情也成为了系列粉丝们津津乐道的话题。然而在"《生化》系列"出现审美疲劳的当下，最新的正统续作《生化 7》能否凭借焕然一新的游戏方式和另辟蹊径的剧情开辟出一片新的天地？《生化 2》的重制版又是否能在继承原作辉煌的同时为更多新作的剧情埋下伏笔？相信这是每个关心系列未来发展的玩家都在忐忑的问题，而这些问题也将在 2017 年为玩家们揭晓答案。

游戏评台 GAMER CRITICISM

按照惯例历年7月和8月都是游戏厂商"偷懒"的季节，所以游戏阵容比3月和10月要薄弱一些，不过今年暑期可玩的游戏依然很多，《守望先锋》正好在暑假推出了第一轮排位赛，日系游戏爱好者有《星之海洋5》等作品，哪怕今年缺席了"《MH》系列"的正统作，共斗游戏爱好者也可以选择全新进化的《讨鬼传2》等等，不知道这些游戏是否让您过上一个满意的暑假？这里来看看编辑们对这些游戏的深度评论和看法吧。

这才是版权无双的应有素质

勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结

ドラゴンクエストヒーローズⅡ双子の王と予言の終わり

机种 PS4/PS3/PSV 厂商 Square Enix 类型 动作角色扮演 发售日 2016年5月27日

早在《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》推出的时候，我就曾经对其素质下过结论：这是近年来最好的版权无双。没想到一年后推出的续作，在各方面都有大幅度的进化，以至于让素质不低的初代如今看来简直有骗钱之嫌。只能说这次的2代实在太厉害了。



1+1 ＞ 2

进入21世纪10年代，由于日本游戏业的萎缩，不少游戏公司开始抱团取暖，从而诞生了一系列日语中称为**コラボ**的合作游戏，本系列就是这种背景下的产物。在初代推出时，由于围观群众对游戏内容不了解，为其取了个外号叫"DQ无双"。这个外号今天看来并没有什么问题，只是如此一来，在提到本系列时，人们总是只会将它和KT其他的版权无双作品相提并论，却很容易忽略本作的素质在所有合作游戏中也是出类拔萃的。

应该说无论是SE还是KT，两家公司都有各自的弱项。SE的弱项就是不会做动作游戏，PS和PS2时代玩家中流传着"SE的动作游戏不能玩"这样的传闻，仅有的几个成功动作游戏（如《龙背上的骑兵》）都不是靠动作出名的。而KT的弱项就是游戏类型过于单一，除了历史就是无双，在Tecmo和Gust加入后有所好转，但仍然缺乏新的金字招牌。"DQ无双"最初给人的感觉和《北斗无双》、《高达无双》差不多，只是换了层皮的《无双》，然而实际上却是一个将两者结合得非常成功的例子，它不仅仅是互补弱点，还将对方的优势进一步拔高。

而2代更是有着全方位的进化。这里就不一一列举进化点了，只是举一个例子：2代发售后以免费更新的方式追加了前作的角色。尽管这些角色保留了前作的全部设定，但和2代角色相比，不仅招式数量稀少，而且没有熟练度等新系统，导致使用率偏低。两作之间仅隔了14个月时间，能有如此大的进化，实在少见。

真·动作角色扮演

严格来说"《无双》系列"从《真·三国无双》开始就加入了不少RPG要素，例如等级、装备、属性、技能，如果早出那么七八年，游戏是可以归入动作角色扮演范畴的。相比之下这么多《无双》里，惟有本系列才能算是真正的动作角色扮演。首先来看看角色扮演部分，本作直接引入了"《DQ》系列"的大量要素，包括炼金、转职、熟练度、小徽章、委托等。而令游戏乐趣和时间大幅增加的，则是饰品、熟练度和队伍技能附加的技能。和"《无双》系列"相比，本作的技能要丰富得多，也更贴近角色扮演玩法。技能中并没有附加强力属性或是破防之类的必装技能，而是一大堆看似无用、实则通过组合能发挥特殊效果的技能。而不同角色的特性也让技能的丰富程度有了意义，不像《无双》里绝大部分角色其实基本打法都差不多，技能选择的标准自然也不会差得太远。







而本作在动作方面同样表现出色。和"《无双》系列"已经增加到C8的设定相比，本作角色的招式要少得多，但丰富的咒文·特技弥补了这一点。如果你还没有玩过本作，我可以举一个例子让你瞬间明白本作的动作系统：《战国BASARA》。每个角色的咒文·特技就像是《战国BASARA》的固有技，可能变化不多，但一个好的固有技能让一个角色的评价瞬间翻身。而动作方面的细节设定则是尤其让人赞叹，取消、派生、弹返、架招……类似这样的变化几乎在每个角色身上都能找到，让玩家有了深入钻研的动力。

网络时代的《无双》

本作另一个值得大书特书的是联机模式。这个联机模式尽管还是日本人"擅长"的哑巴玩法，几乎没有交流，但有专属的敌人、地图、玩法和奖励，这就足够了。我从《战国无双2》就开始接触《无双》的联机玩法，这么多年玩下来印象最深的只有《高达无双3》。后期《无双》作品的联机模式其实大部分就是合作过关而已，实在是让人觉得无聊。而本作的联机玩法让我非常投入地刷了近一百小时，而且官方也知情识趣地不断追加新要素，在中文版上市之际还有新模式推出，实在让人觉得厚道。未来的正统《无双》能否也向此靠拢呢？

满意度 ❤❤❤❤❤ 点评人 纱迦

觉悟时刻：如果要给本作找一个缺点，那就是白金设置太傻。游戏有着那么丰富的要素，白金却有几个奖杯要求玩家单纯的刷刷刷。其实本人是很想把本作给白掉的，然而当我转了2个小时却还没找到那只该死的暴躁怪时，我决定继续刷网战去体验纯粹的游戏乐趣了。

一款“瑜不掩瑕”的RPG

黑蔷薇的女武神

クロバラノワルキューレ

机种 PS4　厂商 Compile Heart　类型 角色扮演　发售日 2016年7月21日



说起Compile Heart，想必不少玩家都清楚其“地雷社”的绰号，其名意义为出品的许多游戏品质接近地雷级别。虽然这样的说法略显夸张，但不能否定CH社的游戏存在很明显的短板——总体来说就是很遗憾的瑜不掩瑕，《黑蔷薇的女武神》无疑是一个很好的范本。

其一，粗糙的画面：在游戏开头，首先映入玩家眼帘的就是精美的2DLive立绘，不得不说CH社着实擅长这方面的技术，藤岛康介的人设配合2DLive的技术让立绘显得相当漂亮。作为一款RPG，这样的开头无疑能给玩家一个不错的印象，但进入迷宫画面的瞬间，第一个缺点就暴露无遗。迷宫的场景能以“粗糙”一词形容，角色建模也没有任何亮点，动作还颇显僵硬。这一缺点在世界地图上就更为明显，还附带掉帧这等无可奈何的问题……虽然进入战斗后帧数还算稳定，必杀技演出也算有精彩部分，但这也无法遮掩整体给人的糟糕印象。

其二，过于“复杂”的战斗系统：对于笔者来说，本作的战斗系统其实有很多闪光点。破防槽设定、连击加成、敌我之间行动的交叉、武器装备的调整，这些设定都使战斗具有一定的战略性，尤其在BOSS战中，如何观察、压制BOSS的行动都需要对系统有一定的了解。但问题就出在系统上——繁琐的要素实在太多了，一些可有可无的部分全都一股脑地塞进战斗系统里，使得玩家在最初上手游戏时难以分清主次要素，自然也把握不住战斗的诀窍。更要命的是战斗的跳过功能存在缺陷，角色本身的连击是无法跳过的，这导致敌人HP已经归0却还是得看着角色在那里挥空刀……这种情况直接拖慢了战斗节奏。



其三，从难度开始的各种不人性化设定：奖杯要求高难度通关真结局，对于白金党来说绝对是不想接触的游戏之一。整体来说本作确实是难，但难在“数值堆高”这种单纯方面，杂兵数量多、皮多肉厚、攻击力高……更让人怒火中烧的是本作的小怪非常敏感，只要一发现玩家就能快速接近过来，玩家在探索迷宫时几乎没有办法回避很多战斗，能够隐身的迷彩装置还是稀有道具，一周目正常流程下来也不过是拿到10多个，完全不能满足使用需求。

其四，流水账般的主线剧情：游戏推进主线的流程无非就是完成必须任务→走迷宫→看剧情这样不断重复，负责剧本的实弥岛巧具有一定名气，手下出过不少如《深渊传说》等名作，但本作的剧本表现却不太亮眼。主线剧情很单纯也短，没有特别惊人的超展开，最大问题还是完成必须任务这个步骤强行拉长了游戏时间，伴随一点点的剧情而来的是一大堆战斗和探索，对想要享受故事的RPG爱好者来说可不是一件好事。不过实弥岛巧老师在人物刻画上还是十分用心的，几个女角色都具备各自的魅力，看过每个支线剧情就能发现感情变化的刻画还是很细腻、自然的。至于作为宣传重点的黑化和面谈并没有想象中那般具有冲击力，面谈系统虽然挺有趣的，但想要正确回答不仅考验玩家的日语水平，还需要多次SL对比证言，而且最后谈下来发现对主线剧情其实没多大影响。

耐玩度 ❤❤❤　点评人 果汁

尴尬时刻：相信部分玩家也知道本作中某个声优的问题，虽然笔者听下来倒没有觉得像其他人说的那般难以入耳，但是放在一堆专业声优里面确实还是……笔者衷心希望像这种一看就知道有猫腻的做法，下次不要再出现在游戏里，请让游戏单纯一点。

再残酷，我们还是得回归现实

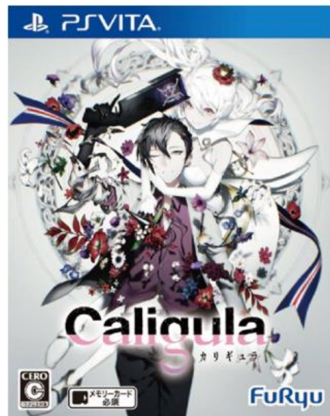
卡里古拉

Caligula－カリギュラ－

机种 PSV　厂商 Furyu　类型 角色扮演　发售日 2016年6月23日

笔者在打通《卡里古拉》一周目的时候真的很懵，因为本人自认游戏水平算不得大触，在等级没特意练、支线任务没特意清的情况下，居然，只花了不到十分钟的时间就干趴了最终BOSS。这不禁让我反思：难道之前在迷宫中被那些精英怪打得跪地求饶、屡屡Game Over的情况都是幻象？不，显然不是，本作在难度设计上的确稍欠合理，你会在迷宫中不小心碰上强敌被乱拳殴打至死，但却能用简单的套路干败看上去极其狂拽的关卡BOSS，再加上敌兵过多、存档点少、死后强制读档等系统上的小瑕疵，有时难免叫人玩出火气。不过，即使有着这样或那样的缺点，《卡里古拉》仍能称得上是今年值得一玩的日式RPG之一。

本作弱化甚至直接抛弃了许多传统的RPG要素，比如无道具、无商店等，玩家会直接在迷宫中得到装备、习得技能，满足战斗所需的一切，



倘若你一心追求通关，那么只需一路前行，探索迷宫之外的事情可以一件不做。而为了弥补要素的匮乏，本作的战斗部分可以说倾注了心思，能预测敌我行动的虚构连锁系统、种类繁多的战斗或辅助技能，玩家可以在战斗中体验到蝴蝶效应的乐趣，根据玩家行动细微的不同，预测到的战斗画面都可能发生巨大改变，怎样做才能将角色们的技能或招式连接起来，打出一串华丽的组合行动，构成了本作玩法最深层次的内涵。然而尽管有着出色的战斗系统，游戏严重的掉帧还是不能忍，三番五次的补丁仍未能很好解决同屏多敌时的卡顿，这不得不说是个遗憾。

与当下众多剧情暖洋洋的日系游戏相比，故事为黑暗校园风的本作的确叫人眼前一亮，就不多说，一个拥有真·人妻属性的女一号就足以让无数玻璃心的阿宅心塞许久，更别谈里面每个角色或多或少都潜在着的扭曲性格与内心阴暗面，你总会在每段故事的背后听到来自人类灵魂的痛苦呐喊，却又能从这群于理想乌托邦与残酷现实之间挣扎徘徊的少年少女中得到思考与救赎。游戏的NPC多达500人以上，每个NPC都能通过完成支线任务来窥视他们的内心世界、获得有用的技能，不过人多事多也就难以避免重复度过高的问题，游戏后期强烈的枯燥感也拜其所赐……好在本作的音乐总体表现不错，玩家几乎能在每个迷宫中都听到不同的角色歌，而且质量多属上乘，有悦耳的歌声伴随，刷刷刷也并非那么难以接受了。其实这种边唱边战的形式在近年的



日式RPG中比较流行，《卡里古拉》算不上创新，但却做到了“好”，也实属难得。

《卡里古拉》有着很多不成熟的地方，但它去繁就简、将简单做精致的制作理念却叫人回味。在这部作品中玩家能很清晰地看见整个游戏的玩法脉络和系统构成，但又能体会到其中的多变花样，可以说同时满足了喜欢简单游玩和喜欢深挖研究两大人群，这种不着痕迹的讨巧方式或许真的应该点个赞。

酷炫度 ❤❤❤❤　点评人 三味线

心碎时刻：笔者作为萌豚大军中的一员，身体非常诚实地受到了本作众多人设美妙的女性角色的吸引，本期待能与美丽的女主角发生些不可描述的恋爱事件……事实上也触发了恋爱事件，对，她不敢相信我能接受她和她那已经几岁了的亲生儿子。

讨鬼无双

讨鬼传 2

讨鬼传 2

机种 PS4/PS3/PSV 厂商 Koei Tecmo 类型 动作冒险 发售日 2016年7月28日



作为一款诞生才3年左右的新IP,《讨鬼传》一直受到国内不少玩家的关注,特别是"《怪物猎人》系列"爱好者以及PSV玩家,毕竟《MH》一直以来对PSV采取无视的态度,让不少玩家期待PSV上能否出现一款可以替代《MH》的作品。虽然就结果而言《讨鬼传》的成绩没能回应大家的期待,但至少其本身也是一款出色的游戏。如今PSV的颓势已经几乎无可挽回,但《讨鬼传》这个IP却不能因此而停下脚步,所以从后来的资料片《讨鬼传 极》开始登陆了家用机,然后《讨鬼传2》开始对这整个游戏模式进行革新。而这个革新就是在传统的狩猎游戏模式上,融入现在所流行的"开放世界"元素,不得不说Koei Tecmo在这方面还是做得非常大胆的。

那么"开放世界"到底开放得怎样?

如果你是"开放世界"游戏甚至"沙箱"游戏爱好者的话,本作所谓的"开放世界"恐怕会让你感到失望。就像很多玩家吐槽日式游戏中的"所谓开放世界"那样,本作大地图的自由度其实并不高,很多地方如果不按地图上的路线走很快就会遇到边界。新增的"鬼手"作为类似于"立体机动装置"那样的移动道具,实际上并没为探索的自由度提升更大的空间,一来在探索的时候跑步肯定比用鬼手飞得更快,二来鬼手只能攀爬特定的场景,比如特定的高台和岩壁,或者树木等等。再加上地图上可探索的要素其实不多,支线任务无非就是要你去特定地方干翻一只大型鬼,或者去找特定的东西或人(这个过程也要干翻一只大型鬼),碑文和符文这两种收集要素感觉像是为了收集而收集的东西。所以如果你热衷于其他开放世界的游戏,本作可能会让你感到失望。

但如果你是一款狩猎游戏爱好者,或者你将本作继续当作狩猎游戏来玩的话,本作的进化已经可以用惊喜来形容。无缝衔接的超大地图,可以自由探索的众多地点,还有随处可见的大小鬼怪以及支线任务,这些要素结合起来,已经让本作有着比以往作品难以企及"狩猎"的味道了。而且不得不称赞的是,本作的各个地方的风光景致做得非常出彩,虽然基本上都是残垣败壁,但会让人联想起这些地方曾经的繁华景象,所以哪怕很多地方实际上无法进去,也会让人产生这个世界真广阔的感觉。

开放世界与狩猎游戏真的合得来吗?

本作这个开放世界在进入战斗之后,战场就会被划出战斗范围的圈子,玩家和鬼只能在这个范围内战斗,强制战斗或者是任务战斗玩家无法脱离,而大地图上的遭遇战可以脱离战斗区域。可能有些玩家对这种"不够开放"的做法感到失望,但实际上,这个设定却恰恰非常适合《讨鬼传》这类狩猎游戏。因为在这种强调与大型BOSS互相厮杀而不是捉迷藏的游戏里,类似斗兽场这样有个范围的场地才更合适——就算是《MH》,你也不喜欢追着一只雄火龙满世界跑吧。所以开战之后就划出边界,实际上是不让怪跑出去的,对要狩猎它的玩家来说并没有影响。从这一点来看,Koei在这方面算是交了一份不错的答卷。





只不过,无法跟小伙伴联机探索开放世界,这一点有点让人失望,联机模式只能打公会的任务,这个模式跟以前一样,接了任务之后直接到目的地打指定的怪,打完回来。

难度与平衡性

前几年的共斗游戏《自由战争》因为难度不合理——特别是NPC同伴的AI设计得太蠢而在发售初期遭到了不少玩家的诟病。而《讨鬼传2》毫无疑问是走上了另一个极端,在主线流程中很多战斗,你甚至不用亲自动手,NPC都能把大型BOSS打成残废。在1.03版本更新之前,新御魂"缲"跟鞭子和双刀之类的武器配搭还能爆发出逆天输出,使得大部分BOSS可以无脑击杀,即使难度修正了之后,BOSS太弱势的地位还是没有改变,整个流程要到后期上位最后几个任务的时候才体现出一点难度,而且还是由敌人数量堆出来的难度,这些因素都让本作的耐玩度大幅下跌。



总的来说本作给人带来惊喜的同时,也有很多不足的地方。不过按照惯例,《讨鬼传2 极》是板上钉钉的事情(试想想好不容易做出这么大的开放世界,这么多角色,KT社会这么随意放过?)不管下一作是继续扩张版图还是增加新怪新武器,这个系列都值得喜欢狩猎游戏的玩家关注。

耐玩度 ♥♥♥♥♥　　点评人 宇宙人

手贱时刻: 强调部位破坏的本作里增加了完全破坏的系统,能将鬼特定的部位完全破坏使其行动模式改变,一般都会变得更弱,但是有个别鬼完全破坏了某个部位后反而会变得更强。然而由于NPC太凶残,如果带了他们,就算你不想这样做,他们都会帮你把不拆更好的部位给拆掉——有时候同伴太聪明也不是好事啊。

四十个打一个优势很大你跟我说怎么输

路弗兰的地下迷宫与魔女旅团

ルフランの地下迷宫と魔女ノ旅团

机种 PSV 厂商 日本一 类型 角色扮演 发售日 2016年6月23日

一说到日本一，玩家们能想起的除了那标志性的人设外，当然还有耐玩度十分甚至堪称鬼畜的游戏系统。得益于其独特的企业文化以及经营策略，在日本一的游戏中你很难找出两个完全雷同的系列，全新IP作品《路弗兰的地下迷宫与魔女旅团》也是如此。本作是一款DRPG，和类型标志性游戏《巫术》系列”以及《世界树迷宫》系列”类似，本作是一款主视角迷宫探索角色扮演游戏。玩家要组成一个能够兼顾任何战况的小队，然后不断往迷宫的深处前进并战胜一个个强敌。



然而从本作中，玩家依然能看到日本一那种“我偏偏就要弄点新花样”的倔脾气。和其他游戏玩家小队一般为五人或者四人不同，本作中玩家的小队的总人数最多可达成十五人战斗，二十五人后援的大规模团队。正如游戏标题中的“旅团”一样，相比其他游戏以职业能力来区别队伍个体不同，本作把个体整合为了一个小队。本作的职业数量“只有”八个，而且并没有像其他角色扮演游戏那样严格区分为“肉盾”、“奶妈”和“输出”。每个队伍成员的能力特点除了在小队规模较小的初期得到体现外，在中后期队伍规模变大后，旅团将会取而代之成为玩家队伍的主要组成部分。不同职业组成的旅团能根据组成人员的不同产生不同的功能，例如全输出型角色组成的“极限输出型旅团”或者讲究生存能力的“全肉盾型旅团”。值得一提的是，本作的BOSS和杂兵之间的能力差距极大，一不小心就会被BOSS“以少胜多”。因此虽然画面表现力不足，但几乎每一场BOSS战都能给玩家带来生死搏斗的紧张感。当然，日本一惯有的“刷刷刷”部分在本作中依然存在，转生设定的出现让队伍成员能够通过“转移灵魂”学习其他职业的有用技能。什么？你问怎么才能转移灵魂然后学习其他职业的技能？练级啊！怎么练级？刷啊！



抛开一如既往耐玩且趣味十足的游戏部分不说，本作的故事剧情部分也是可圈可点。鉴于玩家扮演的“妖路历程”是一本书，指挥的“魔女旅团”则是一群人形兵，一旦回到地面世界则会变回木偶，剧情的演出部分固然不用指望它们了。本作的故事演出主要交给了地面世界的“暮色的魔女”多尼雅以及其弟子鲁卡。可爱的人设配合全语音演出，即便你语言能力不太过关，你依然能从声优出色的演出中获得乐趣。和日本一其他游戏类似，本作的剧情依然是不走寻常风，偏喜剧化的路线让玩家紧张的迷宫探索之余也能乐此不疲。

愉悦度 ❤❤❤❤ 点评人 三日月

即死时刻：本作有很多令玩家印象深刻的细节，例如可以打烂迷宫中的墙壁以打开新的通路，再或者玩家在迷宫中经常遇到的以各种方式惨死的冒险者。在本作中有一个“魔女叹愿”的设定，玩家可以花费点数来获得各种增益效果，甚至还能使游戏强制通关并进入二周目。另外，游戏中还有不少会让故事强制结束的剧情，玩家一旦选择错误游戏立即结束，日本一的恶意在本作中可谓是随处可见。

只有表面功夫的精神续作

神威9号

Mighty No.9

机种 PS4/PS3/XOne/X360/WiiU 厂商 Comcept 类型 动作 发售日 2016年6月21日

拖延了大半年的本作终于，6月下旬面世。游戏在发售前一直被誉为《洛克人》的精神续作，在小编刚拿上手把玩的时候也是这么觉得的，主人公的攻击方式、不能爬墙的设定都像极了初代《洛克人》，特色的冲刺系统使得关卡中几乎以全程冲刺过关，这样的速度感是初代《洛克人》所做不到的。当时给人的第一印象就是“除了画面有点一般之外简直是神作啊！”，然而打完第一关，这一印象上就出现了细微的裂痕，随着游戏进度的不断推进，这道裂痕也渐渐地蔓延开来，直到最后不得不承认这个作品实在说不上是精神续作。



即使本作在人设、敌人还有关卡的很多细节上都能看出在向初代《洛克人》致敬，但最终的成品也仅属于“能玩”的程度。数量繁多的敌人分布让难度有了保证，可关卡的设计却十分失败。每个关卡都有属于自己的特色机关，可这些机关总的来说都是致命机关，重复性实在过高。再者关卡内没有什么隐藏要素，除非刷分，否则玩家没必要重复通过每个关卡，加上以上原因，大幅减弱了关卡给人的印象。主人公的变身能力设定也比较鸡肋，很多能力在关卡里除了解决特定谜题外几乎毫无用处。主人公的外形随着能力切换有所变化，然而外形的变化对自身能力并没有影响，只有武器有所区别，与其说这是能力，不如说是和初代洛克人一样的武器。



说完情怀部分，再来说说其他要素。画面建模这种众所周知的部分就不再赘述，但是披萨色的火焰爆炸效果真的让人无法直视。接下来就是过场动画，相信不少玩家刚打完第一关，一看到剧情动画直接就泄了气。虽然游戏使用3D模型来表现过长动画，但僵硬的动作、始终不会动的嘴巴，还有类似棒读的声优（特指英文原版），令人对这个游戏的信心一下子跌落了谷底。还有主人公一行人的基地实在是单调简陋，除了一堆纸箱外似乎就只剩一个蓝色的大屏幕，完全看不出是某个博士的研究所。可令人惊讶的是，把操作角色换成DLC角色时，过场动画竟然全用2D画面表现，表现力比主人公的不知道要好出多少倍。还有就是音乐，本作的BGM完全不带感，而且音量非常小，一旦出现剧情对话就基本听不见BGM了，缺失了BGM，很难让人对关卡产生印象。

本作所谓的耐玩度，仅在于刷挑战、成就和每关的分数，关卡内没有任何隐藏要素。挑战的难度虽然很大，可仅靠难度是无法留住玩家的。在最后的最后，还是很想吐槽似乎是机翻的官方中文，实在是让人无法直视。

情怀度 ❤❤ 点评人 昴星团

续作展望：制作人稻船敬二曾经说这个系列会有续作，希望他可以坚持下来。虽然本作的恶评如潮，但闪光点依旧存在，可以改良的地方其实也很多很多。要是该系列真的有续作，不求它背负着“《洛克人》精神续作”的名号，只愿能成为“好玩”的《神威9号》。

偶像大师 课金星光

偶像大师 白金星光

アイドルマスター プラチナスターズ

机种 PS4 厂商 BNEI 类型 模拟育成 发售日 2016年7月28日

培育偶像？灵魂尽失

从游戏早期的宣传中就能看出，《偶像大师 白金星光》在画面表现上有着大幅度的进化——十三位偶像的建模全部重新绘制，临场感十足的Live演出更是赏心悦目。然而当惊叹过后并逐渐深入体验，很快我们便发现，在这光鲜外壳下的，却是空洞的灵魂。

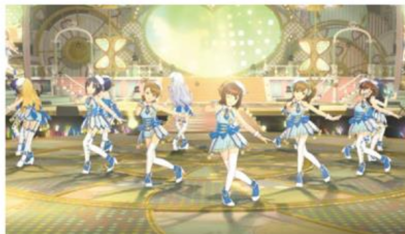
毫无疑问，培育系统就是“《偶像大师》系列”的灵魂，在过去的作品中，合理安排学习、工作和演出让偶像更快地成长，以及在此过程中所经历种种事件，促进制作人与偶像间的关系不断加深，包括一年的时间限制所带来的策略性，都是独树一帜的特色。反观本作，培育系统几乎完全被删去，学习、工作等内容沦为鸡肋般的存在，几乎不会对游戏造成任何的影响，玩家只要不断地“举办Live”、“举办Live”即可，以各种事件来推动的剧情部分也几乎为零。而更令人难以接受的是，



入手服装、饰品等关键物品的随机性过高，即便我们可以通过课金的方式来保证入手物品的数量，但稀有度仍是不可控的，完完全全照搬了手游上的那套“拼人品”模式。

音乐游戏？差点意思！

除了画面上的进化外，本作最大的变化是在演出中融入了音乐游戏的玩法，相比过去的评分机制，这种节奏类的而玩法更易上手，虽然此前BNEI已经在《偶像大师 闪耀祭典》以及《偶像大师Must Songs》中有过类似的尝试，不过本作则是第一次将其运用到正式的作品当中。可惜的是这个新的卖点只能用平庸来形容，这几乎就是一个东拼西凑的系统——按键模式明显借鉴了《初音未来 歌姬计划》、谱面表现和难度设定脱胎于《闪耀祭典》，而计分形式则来自于自家的《太鼓达人》。当然必须要承认的是，手感、爽快度以及与Live演出的契合度上做得相当不错，只是缺了些新意，而且由于难度不高且曲目数量有限，到了游戏中期就已经难以让玩家再有认真挑战的欲望，加上高等级服装、技能等带来的加成比例过重，所谓的音乐游戏部分只要随便糊弄一下即可，余下的只剩枯燥的刷刷刷。



未来何去何从

过去“《偶像大师》系列”虽然名气不小，但实际上游戏玩家的数量非常有限，复杂的培育系统和价格高昂的DLC内容让很多新人们望而却步，余下的只有一路追随的“老P们”。而随着偶像题材的大热，BNEI显然也想让自己的这个招牌系列吸引更多的玩家用户群，或许还受到《灰姑娘女孩 星光舞台》成功的启发，才有了新作中如此大刀阔斧的变化——强化演出效果、加入音游玩法、抛弃培育系统、课金向手游看齐等等。从《One for All》到《白金星光》，系列一直在尝试新的发展方向，但仍显得不尽如人意——是坚持系列特色，还是完全抛弃传统，BNEI显得摇摆不定，也未能在两者间寻得一个平衡点。或许只有在未来的《偶像大师3》中才能给出一个满意的答案。

课金度 ♥♥♥♥♥ 点评人 哪尼

游戏中后期，一套好的服装和饰品才是顺利过关的关键，而想要拿到高稀有度的道具并非易事，当然官方非常贴心地提供了必出礼品箱的课金道具——Pドロップ（彩虹糖），吃几颗就必定能拿到几件道具，虽然没有保底但以量取胜机会也就更大，毕竟如果有60连解决不了的事情，那就多来几次60连......

实为“外传”的正统续作

超级机器人大战 原创世纪 月之住民

スーパーロボット大战OG ムーン・デュエラーズ

机种 PS4/PS3 厂商 BNEI 类型 策略角色扮演 发售日 2016年6月30日

作为“《机战》系列”中的一支已经拥有了十余年历史的子系列，“《机战OG》系列”以正统作品中的原创故事为蓝本构筑而成，自第一作在GBA平台发售以来，吸引了一大批核心粉丝。但自从系列转战家用机平台以来，虽然画面得到了飞跃性提升，但两部作品的间隔越来越长。而距离《第2次机战OG》的发售已经过去了近5年之久，号称系列正统续作的《机战OG月之民》才正式发售，那么本作的素质到底能不能让翘首企盼多年的粉丝们满意呢？

虽然“《机战OG》系列”两作之间的间隔时间都很长，但是《月之民》在剧情上的推动可谓十分缓慢，故事的发展节奏和平衡度并不能完全让人满意。本作的新参战角色来自于《机战J》和《机战GC》，而本作的故事主线也是围绕《机战J》的主线故事展开，相比之下《机战GC》线的



剧本要薄弱很多。本作的关卡数量并不算多，不少关卡更是用些杂兵充数。而到了游戏后期，本作非但没有填补之前剧本遗留下的问题，反而挖出了更多的深坑，这是粉丝所难以接受的。

对于“《机战》系列”观感的评判大多以战斗演出的水准而定，《机战OG月之民》的战斗演出延续并保持了前作的高品质，不过对于老玩家而言，这样的享受可是一点都不新鲜。虽然距离前作已有5年的时间，但《机战OG月之民》与前作乃用同一引擎开发，再加之参战机体与角色与前作有着极高的重叠度，因此不少战斗动画都完全照搬自前作，只有极少数机体的建模比例与战斗动画得到了修改与重制。更为重要的是，本作的新参战机体屈指可数，并不会带来庞大的工作量，而在这种情况下还能大量搬运前作素材，更加坐实了本作是“奶粉作”或是外传作品的性质。

在游戏发售前，游戏的制作人曾说过《机战OG月之民》的目标是吸引新玩家以及拓宽海外市场，因此本作加入了新手模式并且破天荒地推出了中文版。但单纯地加入新手模式并不能对新玩家产生吸引力，复杂的世界观以及大量的专有名词，这些新玩家所无法迅速接受的内容，并不能通过降低游戏难度来弥补。而游戏内置的剧情回顾模式，也只是通过简单地搬运之前作品对话、图片的方式让新玩家补完剧情，着实有些生硬。本作推出中文版原本是一件好事，翻译质量也属于中上水平。但令人匪夷所思的是，中文版却并没有包含剧情回顾模式，这也让许多中文地



区的新玩家再次与本作无缘。

如果本作在发售前便被当做外传宣传，那也不会让粉丝产生巨大的反差。但《机战OG月之民》确实让玩家们等得太久了，而作品的品质也确实不能让各方玩家满意。如果本作能够早两年推出，并且贴上外传作品的标签，也许评价就会有所不同了吧。

诚意度 ♥♥♥ 点评人 乙太

后宫时刻： 由于《机战J》是《机战OG月之民》的主线，原本的男主角紫云统夜在本作中也拥有了主角待遇。而在《机战J》中需要三选一作为副驾驶的女性角色，在本作的故事中也拥有了同时登场的机会。也正因如此，紫云统夜座机的副驾驶员便拥有了三名候补，玩家可以在这些女性角色间自由切换。再加上后期加入的公主，统夜可谓坐拥四名后宫，令人羡慕不已。

这个世界需要更多的英雄
守望先锋
Overwatch

机种 PS4/XOne 厂商 Blizzard 类型 主视角射击 发售日 2016年5月24日

如果要说今年夏天最热门的游戏,《守望先锋》无疑是最强有力的竞争者。这款脱胎于《泰坦》的作品,也许连暴雪自己也没有想到会在全球引起如此之大的热潮,而在国内,本作同样火爆异常。本作的PC端作为一款买断制的网游,能在短时间内卖出近300万份的销量,可见"屁股"力量的强大。而如果提到"屁股"这个词,你想到的正是本作,那说明你确实是中毒太深啦!而"屁股"这个词之所以能在玩家们心中被再次定义,只因本作角色的塑造相当出色。

到目前为止,本作共提供了22名可控角色。从机械忍者到全自动战斗机器人,从大猩猩到机械僧侣,仅仅是这些角色的外形就已经各具特色,更不要说对他们自身故事的出彩设定。本作虽然没有单人剧情模式,但暴雪依然在游戏内外展现出了他讲故事的本事。除了游戏中角色间的对话外,各种动画与漫画更是对角色进行了深度



塑造。而即便玩家们对这些角色的故事不了解,也一定对角色终极技能的语音印象深刻。

如果说角色形象的成功塑造是玩家们进入游戏的理由,那么这些角色各自独特的玩法便是玩家们爱上本作的原因。作为一款主视角射击类游戏,本作并不传统。除了基本的瞄准射击外,每名角色还有着各种独特的技能,而这些技能不仅与角色形象完美契合,更是充满了想象力。火箭跳跃、自动瞄准、穿墙透视、死后重生,这些在传统射击类游戏中不常见甚至是外挂的技能,在本作中却成为了角色的固有技能,这也使得本作的游玩充满了乐趣。



而在竞技性方面,本作同样出色。本作根据角色特性的不同,将他们分为了突击型、防御型、重装型和支援型,如何根据地图的不同搭配不同类型的角色,是获取胜利的关键。除了地图规则的不同外,角色之间也存在着一定的克制关系,而游戏对于在出生点任意切换角色的支持,更使得每局比赛都充满了变化。作为主视角射击游戏的本作,对于射击的高要求在部分角色中依然存在,但更需要技能的合理使用以及与队友的紧密配合。虽然技能的加入以及角色的任意切换使得本作充满乐趣,但本作依然有着较高的竞技性,即便是同一名角色,在高手与菜鸟间也会玩出不同的效果。

为了加强游戏对于玩家的正向鼓励,玩家们在本作中并不能看到队友的击杀数和死亡数。而在对于自身的数据统计上,也不仅限于击杀数、死亡数、助攻数,根据角色的不同还会统计治疗量、伤害量、目标攻防时间等,并且会根据这些数据在团队中的高低,分别给予金牌、银牌、铜牌的奖励。再加之比赛之后的点赞系统,玩家们在本作中得到更多的是鼓励与乐趣,而非竞技类游戏惯有的挫败感。

在本作正式上市之前,"暴雪制片厂"就发布了4部动画短片,可见他们对于本作的高度重视。而随着竞技排位模式的上线,以及更多新角色和新地图的公开,相信《守望先锋》在未来会带给我们更加丰富与有趣的游戏内容。

上瘾度 ♥♥♥♥♥ 点评人 余烬

最佳时刻: 放下炮台,拿出小锤,猛烈敲击,升到二级,攒满能量,熔火核心,火力全开,完成六杀。当全场最佳里出现了我控制的托比昂看着黑百合的屁股完成六杀时,我终于明白,这游戏真的太好玩了!

只有一个星球的"海洋"
星之海洋5 忠诚与背叛
スター・オーシャン5 -Integrity and Faithlessness-

机种 PS4/PS3 厂商 Square Enix 类型 角色扮演 发售日 2016年6月9日

无缝切入的日式RPG是怎么样的一种感觉?《星之海洋5》给出了自己的答案。距离Xbox 360版《星之海洋4》的发售已经过去了7年,在经历了一个世代的主机更替之后,系列正统续作《星之海洋5》登陆了PS4与PS3平台。

在两个平台里,PS4版是宣传的重点,美丽的过场CG和流畅的游戏体验是PS4版的最大魅力。本作剧情演出里的过场影像很少,大多数时候都是玩家操作主角菲迪尔来到触发主线的地点之后无缝切入剧情,在剧情里,玩家可以操作菲迪尔在系统限制的场景里自由移动、观看其他NPC对话或者做出各种动作,同时镜头的远近与角度以及剧情期间角色的移动都交由玩家来进行,自由度很高,但是同时也容易出现一些"其他角色移动时主角没有移动,然后剧情就这么在远处说完了"的事故。



本作的PS4版除了有1080p的大画面之外,60帧的流畅体验也是本作的卖点。玩家在野外和敌人接触之后会马上切入战斗。本作的战斗行动有着一套"三角模式"的定律,小攻击、大攻击以及防御之间互为相克关系,但是在很多时候,这套"三角模式"都形同虚设。本作新加入的职能系统是战斗的一大关键,玩家可以根据各个角色的攻击特性来为他们合理配置职能,职能除了会给角色带来各种附加效果之外,还会影响到角色在战斗时的行动规律。



本作的收集则主要是以收集道具、敌人图鉴以及完成战斗收集。除了纯粹只是收集的道具图鉴和敌人图鉴之外,战斗收集的其中一部分内容更加注重考验玩家的战斗操作,不过最后的难关永远都是和"刷"有关。本作没有传统意义上的支线,通过委托的公告栏来提交指定物品或者打倒指定的敌人来完成委托便是本作的委托系统。在城镇或者野外里与同伴们聊天的PA系统和前作相比也没了特殊的演出,不过角色好感度系统依然健在,在游戏终盘会根据好感度高低来解锁对应的角色结局。

本作讲述的是发生在第二作和第三作之间的故事。然而虽然名为"星之海洋",但是故事舞台只在主角菲迪尔等人所在的星球,能探索的星球也只有这一个。在能够上飞船后的太空战斗也只是用舰桥内的NPC对话来描写战斗场景,在离开星球之后能去的地方除了我方的飞船之外就只有敌人的飞船,再加上本作的主线时间不长,给人一种题不符实的感觉。

乐趣度 ♥♥♥ 点评人 秋沙雨

福利瞬间: 在野外或者城镇里跑地图的时候,队伍里的所有人都是跟在主角菲迪尔身后,由于本作没有很严格的镜头限制,所以在移动时如果把镜头调向下就能看到各种各样的福利,包括菲欧蕾身上的刻印纹章都能看得一清二楚。

珍爱生命 紧贴墙壁

“掩体控”游戏设计纵横谈



文 十大恶劣天气
编 纱迦 美编 Juxi

众所周知，《战争机器》的灵感来源于2003年由Namco出品的《杀戮开关》（Kill Switch），这一点GeoW之父Cliff B亦不否认。然而利用掩体保护自己、消灭敌人的概念，早在很多骨灰级玩家们的启蒙游戏——1978年的街机射击游戏《太空入侵者》（Space Invaders）中就已经出现了。

如果再向前追溯，1975年街机游戏《西部枪战》（Gun Fight）已经将掩体（并且还具有可破坏的“物理性）的概念融入了两名牛仔之间的生死对决。从1986年开始陆续发售的Namco街机横板名作《滚雷》（Rolling Thunder，国内俗称“3K党”）中已经出现了利用掩体回避敌人火力的要素。

进入上世纪80年代后期以来，街机中的掩体要素逐渐发展成为了一个子系统，1988年Konami的《毁灭者》（Devastators），以及1990年SEGA的《富矿兄弟》（Bonanza Bros.）、1994年号称“带枪的波斯王子”的《黑色荆棘》(Blackthorne，居然是“玻璃渣”发行的！）中已经明确出现了“贴墙”的概念，而且不仅仅是主角会贴，敌人同样也会，横板射击游戏中敌兵永远无脑送死的作风在这部作品中彻底不见踪影。

1994年的《网络奇兵》（System Shock，又译“系统震荡”），是已知的3D游戏中最早出现掩体概念的作品。如果说最早在三维概念中运用掩体的游戏（尽管画面实际上还是2D的），就不得不提广大80后在孩提时代都曾经接触过的《勇士们》（Cabal）了：每个战场都在一个包含Y轴的场景中进行，游戏者控制的士兵位于两堵掩体之后，使用方向键来控制准星对中远距离的敌人和装甲车辆进行射击。掩体受到攻击后会损坏，这也要求玩家能够使用翻滚动作，在不同的掩体之间进行转移。但后来推出的FC版《勇士们》由于掩体太容易被破坏，整个游戏不再是利用掩体，而是寻找屏幕上那些可以利用的射击死角，尽管关卡设计基本一致，但已经丧失了街机版的原味。

翻了这么多旧账，并不是想向大家证明2003年《杀戮开关》其实也是一大抄。虽然没有那些先行者，就不会有今天的《战争机器》，但是如果没有《杀戮开关》对掩体机制所进行的系统化设计，就不会有掩体控游戏日后的辉煌。在这部实验性的二线小品中，从贴墙、探身、盲射（以不露头方式进行火力压制）到障碍物之间的快速位置切换，都已经给出了相当成熟的解决方案。当年的UCG杂志用大篇幅的文字和光盘视频内容，对这部优点和缺点一样明显的小成本游戏予以了极大的关注，老编辑们甚至做出了“此物必大兴于市”的预言，时间也证明了这一论断的确存在着某种“真理性”。

“掩体”为动作射击游戏带来的变革

●观察的优势

[illegible]

[illegible]，摄像机视[illegible]，从而实现[illegible]通道内的情[illegible]品中的这种[illegible]，在后来野[illegible]3》中已经[illegible]

[illegible]以来都使用第三人称尾随视角，右摇杆可以自由调整视角，使得 Fisher 的正面并不存在任何的盲区，无论贴墙与否，拐角之后的情况都可以尽收眼底。该系列为了鼓励玩家多“贴”，而为靠墙掩护状态下的 Fisher 设计了众多的实用技能，如初代中的单手射击、《明日潘朵拉》中的闪身、《双重间谍》中从拐角处对正面走过的敌人实施“擒拿手”。

凡是提供“贴墙”这一功能的游戏，在人物处于掩护状态下，视角都会从更利于观察的角度进行优化，如人物蹲姿靠住一个矮小的掩体，那么摄像机位就会向上调整，避免由于人物放低身姿而造成视线被掩护物挡住的情况出现。人物贴在拐角的左侧，则视点会向右侧偏移，让玩家的可视范围更广。“贴墙”的好处就在于赋予了玩家一个可以看到、打到敌人，而敌人无法拥有上述两种“权限”的位置。对此最好的描述，当属《分裂细胞 混沌原理》和《分裂细胞 黑名单》两作多人模式中的“谍对兵”模式，分裂细胞特工（使用第三人称视角）只用轻武器来对抗武装到牙齿的“百眼巨人”雇佣兵（使用 FPS 视角），依靠的就是掩体所赋予的这种观察优势，使得特工们能够做到先敌发现、先敌开火。使用第一人称视点的一方，其依托掩体实际上是在“面壁”，掩护的同时也失去了观察的机会，FPS 游戏中难以表现掩体这一概念的原因也正在此，所以使用了两种不同视角的《幽灵行动 尖峰战士》的 X360 和 PC 版，其掩体所起的作用也是大相径庭的。

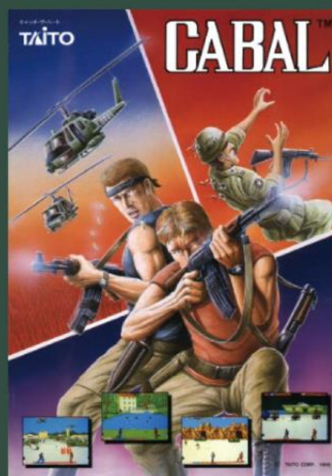

■《分裂细胞》经典的“谍对兵”模式中，间谍组的杀手锏就是贴墙掩护所带来的视野优势

不仅仅是挡子弹，掩体还能阻碍敌人的观察，使得多人模式中双方玩家在猎手和猎物之间的转换变得更富有戏剧性，在《战争机器》多人对战中利用盲射佯攻、投掷手榴弹，甚至是拉电锯发出的声音来麻痹敌人，然后利用掩体赋予的“隐身”优势快速转移到对方的侧翼，是相当实用的战术。

●攻防的关系的形成

和现实中枪械的后座力特性类似，射击游戏中登场的枪械连续射击之后的准头越来越不靠谱，《战争机器》中同样存在这一设计。但细心玩家观察后会发现，“枪骑兵”和“暴风锤”两种主力步枪连续射击之后，弹着点会有规律地向上漂移，加上攻击判定非常宽松的大准星的帮助，对于暴露在掩体外的目标而言，就意味着只要第一发命中躯干部位，后面“接踵而至”的子弹即便弹道上扬，也可以轻松地命中对方的胸部、头部，将没有掩护的目标秒杀。但对于掩体后探身射击的目标来说，想射击一个暴露在外的脑袋，连续开火之后基本上是没有什么准头可言的，加上 HP 自动回复的通用设计，当对方发现屏幕上红色的骷髅图案出现后，会选择回到掩体，待恢复后继续战斗。两名人类玩家如果不移动身位而只依照这种打法相互攻击，即便打上一天也不会分出胜负，如果哪个狂人选择离开掩体去正面突袭此时正在苟延残喘的对手，无论是安全系数高的盲射还是大电锯，都可以将这种攻势轻松化解。

掩体就犹如一个坚不可摧的碉堡，赋予了防守方巨大的优势，同时，它也是进攻的依托，任何打法均要玩家牢牢占据掩体来进行，攻防的节奏也显得张弛有度。肆无忌惮的亡命冲锋，或者躲藏在角落里面阴人这些极端打法，由于掩体的加入，均是行不通的。可以说，传统 FPS 时代的枪战类似于下象棋时吃子的规则，1 不可能大于 2，“马”的作用不可能大过“车”，优势一方（先敌开火、命中率高）一定会取得胜利。而在“掩体控”时代，除了在射击环节要做到上述两点以外，更重要的是依托掩体来处理好攻与防的关系，将地形作为发挥战斗力的关键，像下围棋那样，用整体上的优势来吃掉对手。



▲《勇士们》是很多 80 后人生中接触过的第一部掩体控游戏。

●策略实施的盾牌

电影《变形金刚》中 Lennox 上尉率领的小队依托掩体和轻武器，同威力无比的“蝎子”对抗，为空军支援的到来争取到了宝贵的时间，并引导重火力将不可一世的霸天虎怪物一举击溃。掩体给予了玩家一个相对安全的区域，也给各种策略的实施提供了一面盾牌。而在没有发挥掩体真正作用的 FPS 游戏中，这种战法是无法想象的：玩家在面对敌人威胁时候，必须通过用准星瞄准的方式直接干掉对手，此时用指针“左顾右盼”去指挥队友，根本就是一种自杀行为，即便躲藏在掩体后面，由于“面壁”的关系，指挥队友向前进行各种行动也是相当困难的，因为你不可能将队友指挥到一个连你自己都看不到的位置。在《战火兄弟连》的前两作中就存在这个问题，因此系列的最后一作《地狱大道》（Brothers In Arms Hell's Highway）干脆将《彩虹 6 号 维加斯》的掩护机制套用，通过视角的自动切换，以更直观快捷的方式控制队友精确移动。

《战争机器》和《彩虹 6 号 维加斯》全程绝无冷场的游戏体验并非全部来自畅快淋漓的射击手感，由于敌我双方均依托掩护进行攻防，因此步步为营的打法给各种策略提供了实施空间，每当占领前方的一个掩体，玩家都必须根据战况来决定下一步的行动，进行移动和武器的选择，这本质上是一个不断用思考来将自己“带入”屏幕中虚拟替身的过程，其临场体验是任何逼真的虚拟图像都无法给予的。

队友的 AI 缺陷，一直是战术射击游戏玩家最为诟病的敌方。即便这一问题能够解决，它依然存在对游戏性的影响：过于强悍的队友，往往要让玩家陷入无事可做的境地，而过于低能的队友，又成为战场上的绊脚石。尽管“掩体控”游戏中也无法做出能够自主决策



■《幽灵行动尖峰战士2》已经可以实现边打枪边指挥。

的队友AI，但由于有掩体所提供的安全区域，使得他们起码可以做到自保，从而等待各种命令支援主角的行动。其战力的大小也不是由设计师所固化的，如果玩家将其布置在正确的位置（如敌人的侧翼），就可以用极高的效率消灭敌人，而如果指挥失误，则会给队友带来灾难性的后果，一切都看玩家的策略是否得当，无论他们取得何种战果，均是由玩家亲手指挥的结果，这也让队友的存在感在“掩体控”游戏中大为增强。在《彩虹6号 维加斯2》中几乎已经到了“无队友不能活”的地步，诸如探路、破门这样无法预知后果的行动，均要依靠队友充当先锋。每当Bishop占领一个掩护物，相信大家第一时间都是指挥队友去移动到另一个可以形成交叉火力或者掩护关系的位置，来支援自己下一步的行动，“见人就杀”式的传统FPS打法，将在这款游戏中让玩家死得很难看。

掩护系统设计的异同

●贴墙

在《潜龙谍影4》之前的系列作品中，当Snake遇到墙壁、箱子这样的障碍物时玩家继续保持原有的方向键不松开，人物会自动进入掩体状态，并没有专门的贴墙功能键。作为潜入游戏，这一设计无可厚非，但无法掩盖“自动贴墙”操作存在的缺陷，这在《潜龙谍影2》为数不多的强制战中体现得极其明显：在油轮篇进入会场前的那场通道大战中，玩家在前进过程中如果不慎碰到那几个箱子，那么Snake会背贴在其上，将后方完全暴露在敌人的子弹之下。即便使用这一功能进行掩护，如果Snake想靠住一个齐腰高的箱子，直接靠上去的后果依然是把后背留给敌人，你需要先以站立姿势背靠掩体后，再做下蹲的动作。同时，由于没有专门的掩护键，蹲姿脱离掩体的方法需要先站立，如果在蹲姿状态下直接按方向键，那么就会出现匍匐前进的误操作，正好给俄国雇佣兵扔来的手榴弹提供活靶。

即便在2007年之后的游戏中，贴墙设计的不严谨依然带给了玩家极大的麻烦，如《魔界使者》（Infernal）中就存在看似可以“贴”的掩护物贴不上去，《凯恩与林奇》这款在剧情上堪称艺术品的游戏，其战斗场面却因为人物一靠近墙壁就被自动“吸”上去的所谓“自动掩护”功能而变得一团糟。《战争机器》对掩体的利用已经到了“令人发指”的程度：游戏不提供下蹲、匍匐，即便身前有掩护，不贴墙一样会让马库斯被打成筛子，甚至没有跳跃（想翻过掩体，必先贴住之后再做动作），这些动作的实现全部要依靠同掩体的互动才能完成。另一方面，如此之高的利用度，依然必须通过手柄上的A键才能贴上去，这就避免了人物在正常移动时出现乱吸乱靠的情况。



■ Old Snake在MGSS4中的贴墙动作已经跟上了时代



▶《战火兄弟连》的掩体，更像是一面实施策略的盾牌，因为除了少数强制战斗以外，玩家几乎可以全程一枪不放，靠一群猪队友解决问题

●掩体后动作

同常规状态下的战斗动作不同的是，掩护状态下的战斗动作完全依靠掩体来实施，角色均是以靠墙作为战斗起始动作，这很容易造成操作混乱的情况。《战争机器》中全套的特殊动作都是通过1个键来实施的，但玩家很清楚在何种情况下按动作键，人物会作出何种动作来，这归功于一套成熟的提示图标。按下动作键后，会控制人物利用掩体作出何种动作，均可以在操作前通过图标来判断。利用这一人机界面的改善，玩家可以在激烈的战况中操纵角色以快而不乱的方式，正确作出各种回避、突击动作。

●射击动作

掩体后的射击动作无非是左右两侧的低姿探身射击、上方探身射击和“盲射”,《战争机器》和《彩虹6号 维加斯》尽管游戏方式类似，但有着不同的侧重点：《战争机器》中的射击是一个个过程的综合体验，为了能让玩家享受射击的过程，敌我双方的HP均较多，难以一下就打死或者被打死，往往需要掩体后来回的数次交锋和换位，而“完美上膛”这一可以在一定时间内让武器攻击力增倍的设计，也在鼓励玩家即便在相对安全和占优势的情况下，也要进行“掩护——探身射击”的循环。在非越肩视角状态下，准星均不显示，除了霰弹枪以外的枪械几乎毫无准头可言，这更是要求在遭遇战情况下，两个暴露在外的对手第一时间要做的不是开枪互射，谁能先找到掩护，谁就能把握先机，射击这一在FPS中仅仅只是“对准之后狂按RT”的过程，被游戏系统延长了。玩家看中的是射击过程的乐趣，因此那些不能控制人物快速移动到下一场战斗发生地的无线电对话过场，在不少玩家看来都是多余的，《战争机器2》中Cliff B甚至专门设计了跳过战斗间隙的“缝嘴键”，来讨好那些不想让厮杀的美妙过程被不停打断的玩家们。



■The Division的RPG本质，还是对战术射击带来了一些干扰，那些几百枪都打不死的玩家，着实有碍观瞻

而在更贴近真实化的《彩虹6号 维加斯》中，无论是“彩虹”队员还是恐怖分子，血肉之躯均无法抵挡子弹的威力——最易难度下，主角近距离遭到敌人突击步枪射击就等于被“秒”。因此，这个系列的射击更注重“结果”——尽快消灭敌人，高效率地清除眼前的威胁，它的游戏系统也是为了满足这一需要而设计的。“《彩虹6号 维加斯》系列”不存在探身后试探性的射击，一旦离开掩体的保护，必须争取能对敌人一击必杀，绝不允许有任何的拖泥带水。为此，游戏在贴墙状态下依然有准星的显示(十字准星，区别于FPS视角下的多边形大准星)，只要对准了敌人后变成红色，探身后就可以第一时间将敌人锁定并发动攻击，甚至在靠墙状态下也可以按下右摇杆的开镜功能，这样在探身后就直接进入瞄准镜视角完成对敌人的精确点杀。除此之外，由于准星的存在，“盲射”的实用性也大增，对于近距离的敌人而言，盲射的精度和探身射击并没有太大差别，像SCAR-H CQC这样高精度、可穿墙攻击的枪械，即便是以盲射方式对付中距离有保护的敌人，也是游刃有余的。

节奏的变化

显而易见的是，“掩体控”游戏的节奏相对传统FPS要慢，这就造成了单机流程通常缺乏娱乐性，制作者往往要依赖出色的关卡设计和氛围渲染来抓住观众的心。况且像《战争机器》这种以重装猛男为主角的游戏，让角色们的行动各个都无比灵活，也的确不像话。

很多玩家觉得“《战争机器》系列”自从一代以来缺乏变化，这一方面是因为初代的完成度实在是太高，导致后续作品的上升空间已经不大,而另一方面,这也是“掩体控”游戏的某种先天不足所决定的。从目前流出的4代流程动画来看，尽管本作的几位主角——J.D. Fenix、Delmont "Del" Walker、Kait Diaz(当然必定还有卡敏氏族兄弟们的后代)的身形要比马库斯、多姆、科尔们要小了好几圈，但游戏基本上还是秉承了系列动作射击系统的厚重风格。除了战斗刀具、带有眩晕效果的冲刺和以电锯飞盘枪为代表的新武器以外，我们很难发现让人眼前一亮的东西。

和《最后生还者》相比,《战争机器》就要算是一个快节奏的游戏了。虽然乔尔直到最后一章的“火萤”总部前都基本上处于“有墙无弹”的状态，但掩体系统依然是这对“父女”生存的惟一保障。

《最后生还者》的变异类敌人主要只有两种——人类普通感染“奔跑者”和重度感染变异而来的“循声者”，但在对玩家高调行为的控制方面，这两种互补性极强的敌兵做得很好。“奔跑者”攻防能力相当低下，主角可以在不装备任何武器的情况下，靠挥舞老拳就将其揍扁，但他们依然拥有正常人类的视觉，一旦发现玩家的行踪之后，立刻就会让玩家明白什么叫“呼朋唤友”和“接踵而至”。“循声者”皮糙肉厚，并且拥有一击必杀的强悍攻击力。虽然它们看不见，但听力异常敏锐，在高难度下，哪怕是潜行状态，只要不是轻推摇杆移动，都有可能引来“循声者”们的注意。两种怪物如果单独出现，肯定是人见人欺的可怜虫，然而合到一起配置，给予玩家的压力就完全不一样了。

在这个游戏中玩家必须时刻依托掩体来保持低调，考虑下一部行为的后果，将自己牢牢地定位于一


■用游戏的思维来理解《变形金刚》中的这场沙漠大战，大兵们所依托的掩体都是不可破坏的！

名生存者，而不是用救世暴力行侠仗义的英雄。《生化危机4》中的电锯老祖之所以能够让我们不寒而栗，是因为它们能够轻而易举地让“李三光”同志身首异处，而在《最后生还者》所制定的低调法则中，被秒的压力随时随地都存在。

顽皮狗在“掩体控”设计方面强悍的地方就在于，他们不仅能玩“慢三”，而且还能做出让玩家目不暇接，手部动作完全跟不上战况发展的“快三”游戏——你应该直到我下面要说那款游戏了。

和马库斯、“李三光”等等游戏专业动作明星相比，德雷克根本不是久经沙场的老兵，他也从未接受过什么军事训练。对于他的主业——盗墓来说，枪火全开从来都不是一个“贼”的行动选项。虽然他在每一作中要做的工作都是将所有敌人全部战翻，但对表演效果的至高要求，却要求设计师必须找到能够彰显主角特殊身分的战斗方式。说得再细一点，就是通过敌我双方势力的不对等，比如直观的攻防数值差距，对可以同时携带的武器和弹药数量的限制，来给玩家产生适度的“狼狈不堪”之感，其核心命题就是“如何迫使主角离开掩体”，倒逼玩家用“野路子”来实现以小博大，以弱胜强（当然德雷克的各种小动作也会全力配合这一演出效果的实现）。

从这个意义上来说，实验性的《德雷克的宝藏》在这一方面是完全不合格的。至少在TPS层面，它更像是一部对当时流行的“掩体控”游戏的无脑跟风。敌人的迂回意识只能算是一般，小组作战也没有什么配合可言，除了扔的还算有些准头的手榴弹以外，敌人根本就没有让德雷克落荒而逃的方法。再加上奇葩的伤害判定（如手枪的输出居然要超过步枪）和各种恼人的BUG，玩家更倾向于采取“蹲坑”打法。而在惨烈模式之下，几乎一枪（被）毙命的变态难度，更是迫使玩家不敢随意冒出掩体玩什么小花招。相信很多老玩家至今都对下水道的那场恶战记忆犹新，想活命，这个桥段对“步步为营”一词的贯彻甚至要比疯狂难度下的《战争机器》还要彻底！

在全方位提升的第二作《纵横贼道》中，顽皮狗修正了攻防系统的严重失衡，虽然AI的算法并未得到优化，但他们依然找到了将德雷克逼出掩体，撵得满场跑的方法，这就是改变战场的布局。二代画面给人的观感是那么的大气磅礴，但可活动的区域并不大，许多看似庞大的广场院落，实际上已经被各种建筑分割成了一条条狭长的通道。在此基础之上，敌人的正面抗击打能力和火力输出得到了明显加强，除了重装兵以外，还增加了相当不和谐的盾牌兵，这些举措旨在让玩家彻底意识到，即便在低难度下与敌正面对抗亦属不智之举。为了强化这种压迫感，本作还加入了以坦克和武装直升机为代表的强敌，别说蹲坑，哪怕是跑慢一点也是死路一条！



▲处决系统对于《战争机器》慢节奏的游戏方式而言是一种合理的释放。

在限制玩家地面迂回空间的同时，《纵横贼道》强化了场景的纵深空间（最为典型的莫过于尼泊尔的那场漫长巷战），同时调整了背刺的伤害输出，从而为利用高低落差伏击、偷袭敌人成为可能，本作也是系列迄今为止在“打”和“跳”这两个环节结合得最好的一款作品。

在第三作《德雷克的诡计》中，杂兵们放弃了非常不和谐的重型镇爆装，靠苦练内功的方式赢得了玩家们的尊重。游戏中不再出现“机枪巨人兵”这种有碍观瞻的敌人，一个个符合场景设定的雇佣兵、海盗、马贼们的走位异常灵活，经常会打出“正面吸引火力，侧翼包抄”的小组配合，利用一切机会靠近主角，从而给玩家不断形成压迫。

3代还调整了弹药量的缴获量，捡来的枪，通常在两个弹夹之内就要打光，前作动辄憋出上百发子弹的情况已经不复存在。这些改变，使得玩家一旦在掩体后面蹲久，就必然陷入弹尽粮绝的窘境。从而迫使玩家必须主动拉出来打，对近在咫尺的敌人实施各种精彩的贴身肉搏。对应这一特点，本作加入了很多即兴化的战斗动作，比如成功使用体术攻击命中装备有手榴弹的敌人，德雷克会顺势拉弦，再将“人弹”一脚踢开。弹药不足的情况下完成一次肉搏，主人公会顺势夺过敌人的武器，缴械的过程同样是无需干预的，结合丰富多彩的环境脚本，让玩家产生了操作成龙功夫片的错觉。

为德雷克冒险生涯画上句号的第四作，在掩体系统上的设计，还是接近第二作的思路。它的战场纵深感更强，稍有不慎就会面临敌人立体化的进攻，尽管场景中有大量的掩护，但几乎找不到可以慢慢打黑枪的安全区，如果你喜欢硬桥硬马杀将进去的热血风格，那么就必须让自己始终处于运动状态，利用新增的锁套来和敌人进行大范围的周旋，当然在一枪见红的高难度下必然也面临极大的风险性，这在最后一章海盗据点的几场战斗中体现得尤其明显。个人认为本作强调潜行猎杀的作风，还是对动作射击环节产生了一定的干扰，玩家不得不祭出“偷鸡”打法，这导致整个流程几乎找不到几场让人印象深刻的战斗。



■虽然《最后生还者》算不上一部完全意义上的掩体射击游戏，但脱离掩体高调行动的后果十分严重。



■为了彰显主角的身份，《神秘海域》系列的掩体系统被设计得很“鸡贼”。

FPS对掩体概念的探索


■KZ2的掩体后射击系统已经拥有了相当完善的设计，但却因为键位安排上的不完善而没有达到预期的效果。

我们在各种FPS游戏中扮演过贴着"特种兵"、"宇宙战士"、"特工"、"警察"、"杀手"等标签的主角，我们通过印在游戏封面上那个手持威猛系枪械的壮汉了解主角的形象，制作者也会通过时不时插入的过场动画来增加所谓的"代入感"。然而究其本质来说，玩家从头到尾真正扮演的，只是一支漂浮在空气中的枪而已。

正是因为"身体"的概念不存在，掩体的价值也无从谈起。当我们自认为已经处于掩护状态的时候，实际上只是安装在枪上的"摄像机"被障碍物挡住了。换句话说，我们是在掩耳盗铃。当我们准备露头射击的时候，实际上是操纵着自己的双脚让自己跑出掩体，这样只能享受"枪打出头鸟"的待遇。

战斗中的射击主要是由射手的双脚移动、双手对武器的控制以及躯干部分对战斗姿态的调整构成的。从表面上看，RS（模拟手部动作）、LS控制移动（模拟脚步动作），以及借助相关功能按键所实现的站立、下蹲、卧倒的切换，能够体现出"射击"过程中身体各部分的配合。

然而在现实中是否只要管好了手和脚，会跳、会蹲、会趴，就能在险恶的战场中横行无忌呢？答案当然是否定的，因为弹雨横飞的环境下不可能给你直挺挺站着开火的机会。你需要以低调的姿态在复杂的战场环境下摸爬滚打——虽然游戏不必如此较真，但起码应该给用于喘息的掩体有最起码的尊重。

在FPS的表现方式之下，"瞄准"和"观察"是一个概念，所谓的视野其实是枪的射界，在枪打不到的情况下，你也绝不可能看到目标。因此在传统FPS中寻找掩体，其实是一个"面壁"的过程——也许能糊弄住AI，但是在激烈的多人对战中，寻找掩体无异于将蒙起自己的眼睛，剩下只有被绕道侧翼的真人玩家"包饺子"这一种下场，此时在快速跳跃、奔跑状态下，反而更能给予进攻方以强大的压力。正是因为"观"与"瞄"这个连体婴儿的存在，本来目的是为了找寻防护屏障和进攻指点的掩护，反而变成了画地为牢式的举动。

无论是蹲在掩体后方还是依托墙脚掩护自己，想在枪林弹雨的环境下了解前方状况其实都是一件很容易的事情。绝不会在掩护自己的同时，也失去了观察敌情的机会。在《黑鹰坠落》这样走纪实路线的战争电影中，我们看到"游骑兵"士兵在快速通过一个敌情未明的街道的时候，会移动到墙角边缘然后贴墙站立。此时只要将头移动到和墙边缘平行的位置，就可以利用眼球的转动，结合余光来观察街道中大部分的状况。但在枪械、身体和视角一体化的主视角下，你的视角会牵扯着手臂、躯干做"全身运动"，但想观察就必须正面露头，想看得越多就必须露得越多，也就意味着所冒的风险也越大，正所谓是动一发而牵全身。

无法正确呈现主角体积感所导致的"观——瞄——射"一体化问题所导致的另一个顽疾，就是掩体在主角开火还击时的进攻支点作用也无从谈起。真人可以用腰部、颈部和手腕的动作，在开火时尽可能地减少自己的暴露面积，而在传统的FPS操控模式之下，无论保护你的是两个堆在一起的沙袋还是一面齐胸高的水泥板，从掩体上方射击都要冒着露出至少半个身子的代价，至于两侧射击更是要整个人都冒出掩体——唯一的优势就是回到"面壁"状态的速度快一点罢了。

除了早期《COD》的PC版通过Q、E的两侧探头动作以外，2005年后推出的军事题材FPS在"体积感"在掩体后探身射击方面进行了不小的尝试，《杀戮地带2》无疑是一个标杆性的作品。掩体后方使用L2键（下蹲动作）就能控制角色进入贴墙状态，用L3摇杆可以直接控制角色向左右方向探身。进入掩护状态下用摇杆控制探身动作，也成为了此类解决方案的范本。然而《杀戮地带2》原本用于简化探身射击操作的系统，却因为键位安排的不完善而将简单的事情变得复杂化：即便是在被公认为最接近《COD》玩家习惯的Alternative 2操控设置下，要探头既要按住L2键不放，同时按下L1键"开镜"（默认是更加变扭的按下R3的操作），还要推动LS控制探头方向，一只手要负责三个操作。再加上游戏为了营造所谓"枪械重量感"而增加的操作延迟和瞄准的不稳定，玩家被折腾得手指抽筋并不奇怪。

二战题材《荣誉勋章》于2007年推出的《空降兵》，其探身射击的操作显得舒服许多：进入瞄准状态后按方向键就能控制角色原地实施左右探身和蹲下与站起的动作，无需特殊按键就能让主角做出倾斜身体向掩体两侧射击的动作。如果玩家需要调整观瞄位置，只要按住shift就可以控制角色在掩体后方实施小幅度移动。

在《红色管弦乐队2 斯大林格勒》的主视角掩护系统中出现了一种"架枪"动作：掩体后方按右键打开机械瞄具后，系统会自动判定你的枪是否有支撑点，在实施探身射击之后，玩家就会以沙袋上、窗台上、墙上、车辆残骸为指点进行精确的瞄准，此时角色身体露出掩体的部分完全是根据射击支撑点的高度来决定的，从敌人的角度去观察，你此时只是黑洞洞枪口后方的一顶钢盔和握住护木的一只手。然


■《彩虹六号：维加斯》贴墙状态自动切换视角的方法，解决了观瞄一体化所导致的面壁问题。


■《红色管弦乐队2》的掩体后起身的幅度同样是依据掩体的高度，不会出现"露出"过多的情况。


■《红色管弦乐队2》只需一键就能贴住掩体，用方向键来控制掩体后方的探身动作。



■FPS所营造的的所谓主视角，其视野范围甚至还达不到一只肉眼的视野范围，倒是电影超宽画面比例下营造的主视角射击场面比较符合真实的状况。



■探身系统的成熟，让优势又重新回到了拥有掩体保护的一方，接下来FPS需要做的是强化火力压制，避免出现M134火神炮的射手被探出掩体外的9mm手枪一枪击毙的情况。

而这种需要由玩家来主动激活的“火力点”，往往会因为“掩护——脱离”两种状态的之间判定规则的不明确，而出现该靠的时候靠不住，该脱离的时候被吸住跑不掉的情况——即便是正宗的“掩体控”游戏也无法彻底解决这一现象。“红管2”自然无法幸免，当你好不容易找到了一个掩体却探不了头，对着步步紧逼的敌人毫无办法，或者是被卡在掩体中动不了，结果敌人准确的丢过来一枚手榴弹的时候……恐怕你会觉得还是当一只漂浮在空气中的枪比较舒服。

在《荣誉勋章2010》继承并且优化了《空降兵》的掩护模式：按住LB键结合LS摇杆就能在任何状态下控制角色的躯干动作，在掩体后方，你可以自由控制探身的方向、幅度甚至是速度。以“起立射击”这一动作为例，不必先控制主角站立打几枪，再按下手柄上的B键下蹲退回掩体——整个过程只需要轻推LS摇杆就能完成。在常规移动状态下，LB+LS就能脱离传统的蹲姿、卧倒操作，快速而流畅地控制角色的身体姿态。

我们也应该看到，自从新版荣誉勋章的第二作（同时也是系列的最后一作）《战士》（Warfighters）之后，FPS对掩体正确呈现的探索就基本停滞。让时下火热的概念股——VR来接棒，我看还真有点不靠谱。

结语

在即将到来的金秋十月，动作射击游戏圈最火爆的话题，莫过于《战争机器4》中那群“无脖电锯男”的回归。尽管“齿轮”爱好者们对接过父辈旗帜的新时代主角J.D. Fenix的表现普遍持怀疑态度，亦不相信作为全新起点的本作能够重现初代的辉煌。即便是铁杆“软饭”，恐怕也不会期待这部热作能够提振从开始到现在都处于半死不活状态的主机销量。更重要的是，在“掩体控”射击热潮早已褪去的当下，再度轰鸣的电锯枪恐怕难以燃起玩家的热血。

然而，从另一个方面，我们也应该看到，《战争机器》对“掩护射击”这一系统的完美定型，已经对动作射击产生了深远的影响。时下“Take-cover”机制游戏的辉煌不再，并不能证明这种游戏方式昙花一现的本质，相反，它已经化整为零，成为了这一亚类型的标准配置之一。虽然“掩体控”游戏的二次复兴在可以预见的未来都不大可能出现，但作为一种长期存在的游戏方式，它必然在螺旋形上升的过程中继续发扬，其背后体现的，则是电子游戏在拟真性和爽快度这组彼此排斥，又相辅相成的矛盾之间的博弈。



■掩体边缘贴墙站立，是最常用的观察和还击动作，今天的军事题材FPS已经能够实现类似的效果。



■即便你是传说中的Delta，对手是毫无战斗力的民团武装，在战场中也绝不可能出现站直了身子肆意扫射的情况。

在“无尽”的冒险的背后

著 安彦薰
译 秋沙雨
美编 NINA
插图 藤村あゆみ

《无尽传说 艾尔文年代记》(一)

这篇小说是讲述在《无尽传说2》的故事开始之前，艾尔文在各地与同伴们见面并与他们回忆过去的，内容会提及《无尽传说》的主线以及发生在艾尔文童年时期或者少年时期的故事。这篇小说目前仅在“《传说》系列”专门志《VIVA ☆ Tales of Magazine》上连载过，未推出过单行本。顺便一提的是小说的作者安彦薰曾为《无尽传说》写过官方小说，负责插图的藤村あゆみ则是《神话传说》官方漫画的作者。

小说的一些细节与游戏有所差别，主线部分相关的描写以官方小说作为参考。

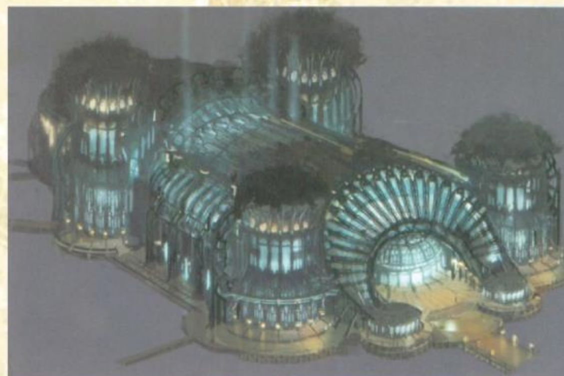
登场角色介绍

●艾尔文(艾尔弗雷德·温德·斯文特)：游戏的同伴角色，本篇小说的主角，为了某些目的而以佣兵的身分与裘德和米拉进行接触。真正身分是组织“阿尔克诺亚”的一员。

●裘德·玛提斯：游戏的主角之一，15岁的医学生少年，因为与米拉相遇而引起的一连串事故导致不得不开始旅行，头脑很好，有着很强的观察力，不过在某件事发生之前都比较缺少决断力。

●米拉＝马克思威尔：游戏的主角之一，能够使役四大精灵的精灵之主，有着很强使命感，不过由于缺少人类的生活体验所以平时偶尔会闹出些笑话。

●吉兰德：艾尔文的叔叔，阿尔克诺亚组织的首领。



※ 注意：本篇小说涉及《无尽传说》与《无尽传说2》的剧透。

伊尔·梵的邂逅

他行走在常年被黑夜所笼罩的伊尔·梵的喧闹声中。

一步又一步，每当迈出大步踩在地面上的时候，就会响起因鞋底接触地砖而发出的干巴巴的响声。

这个步伐没有一丝迷茫，是当人有着明确目标时才会迈出的脚步。

最后——他来到了位于市区外围又临近河边的建筑物前。

有两个人站在通往建筑物正面入口的桥上，他们在说着些什么。

"今天真是太谢谢您了。"

两人里的其中一人，就是个子比较矮的那个人向另一个个子比较高的人道谢，个子比较高的人穿着白色的衣服。

"不，我才该道谢。等你去到那边之后替我向巴兰问声好吧。"

听着两人的谈话，他向两人所在的位置走过去。不知道是不是感觉到了周围有人，个子比较矮的人抬起头，往他所在的方向看过来。

他的表情立刻被惊讶所覆盖了。

"艾尔文？"

"嗨，裘德。"



他——艾尔文向正在和穿着白衣的人进行对话的裘德微微举起右手，打了下招呼。

"那么，我就先告辞了。"

穿着白衣的人瞥了一眼艾尔文之后向裘德稍稍点了下头，转身进入了建筑物中。

艾尔文一边看着对方走进门里，一边向裘德走去。差不多在桥中央的位置，两人就这么面对着面站着。

"打扰到你们了吗？"

"没有，我们正好谈完话准备道别了，所以不碍事。话说，好久不见了呢。"

裘德抬头看着艾尔文，像是在怀念一般，他稍微眯了眯眼睛。

"没错。"

好久不见——艾尔文也是这么想。

艾尔文同裘德、米拉、罗恩、艾丽泽、蕾娅等人一起在世精尽头与盖亚斯和缪泽等人进行的战斗并没有过去太久，仅仅只有几节的时间（一节≈一个月）。即便如此，他和裘德像这样面对面站在一起时感觉到两人已经很久未见，大概是因为和他在一起度过的时间更为充实的缘故吧——艾尔文在脑中的某处暗自想道。

"为什么到这边来了？是有什么事吗？"

"原本是为了谈生意来伊尔·梵这边的，不过因为对方的一些安排，我这边就多了些空闲时间出来。所以就想着正好很久没见了，就来看看你，去达利姆医学院问了一下，他们就说你到这边来了。"

"原来是这样。"

"我听说了哦，你平安无事地毕业了，对吧？恭喜你。"

"谢谢。"

裘德的脸上露出害羞的表情，当中流露出一些骄傲的喜悦。

"全都多亏了罗恩和盖亚斯，按照我原本的情况，哪怕是退学也不足为奇。他们两人在后面替我做了不少工作，我也因此能够平安复学。"

"不过在那之后努力争取到毕业也是你自己努力的结果不是吗？"

"嗯……我是有做出了些努力没错啦。"

"然后这次就为了更进一步地投入到源灵匣的研究而打算到艾连匹奥斯赴任吗？"

艾尔文说出了在医学院里听到的情报。

"你连这都知道了吗？"

裘德的脸上露出有些意外的表情。看着他的这个表情，艾尔文的脑海里浮现出与盖亚斯的决战临近的日子里，在托里格拉夫与裘德进行过的谈话。那个时候因为艾尔文的坦白，裘德得知了自己是艾连匹奥斯和利泽·马克西亚的混血儿，紧接着他就说出了想要拯救两个世界的宣言。在那当中，很明显地混进了裘德要让自己成为维系两个世界的桥梁的决心。这个决心在战斗结束后，两个世界的冲突都暂时告一段落并重归平静后也依然在裘德的内心深处成为指引他前进的明灯，这也是促成他做出前往艾连匹奥斯这个决定的原因吧。

"虽然我不知道自己能做到什么地步，不过会试着去努力的。"

"真是个不错的回答。"

"你又想拿优等生之类的话来开我玩笑吧？"

"不不，这可是真心话哦？发自内心的。"

艾尔文面向裘德张开双臂以示清白。虽然这是毫无半点虚假的真心话，不过因为顺着平时的习惯用半开玩笑的语气说出来，所以估计听起来不太可信。

"话说回来……刚刚和你说话的那个人，听你们提起巴兰什么的，难不成是艾连匹奥斯的人吗？"

"嗯，作为利泽·马克西亚与艾连匹奥斯的国际文化交流的一环而被派遣过来的研究员，他告诉了我不少关于那边的事。"

"原来如此。"

对裘德的回答点了点头，艾尔文把目光转向了桥对面的建筑物——拉弗德研究所。

原本拉弗德研究所是在原来的拉·修卡尔王纳哈提加尔的操持之下建立起来的设施，用于研究黑匣与开发库鲁塞尼克之枪。艾尔文之前听说这里最近将会作为利泽·马克西亚的国家精灵术研究机关来重新启用。



“拉弗德研究所啊……”

艾尔文和裘德一起注视着研究所的大楼，小声低语着。

“研究所怎么了吗？”

“一切都是从这里开始……我就是在这里和米拉首次相遇的。”

“这我知道。”

艾尔文淡淡地说着，把两只手臂放在桥的栏杆上，上半身也整个靠了上去。

“哦，我以前和你说过了啊。”

“不，我没听你说过。”

“……这是什么意思？”

裘德迷茫地歪着头。

“还不知道吗？也就是说我当时也在这里。”

“哎？是……原来是这样吗？”

听到艾尔文的回答，裘德的眼睛都瞪圆了。

“就是这么回事……嗯，在这里再会也算是有缘吧，机会难得，我就说说当时的事好了，你要听不？”

“嗯，告诉我吧。”

裘德兴致勃勃地注视着艾尔文。艾尔文看着他，也不由得露出微笑，他用拇指指向附近的长椅。

“一直站着说话也不太方便，我们过去坐着吧。”

“说的也是。”

两人一起坐在了长凳上。

“那是在去年的水灵圣节的晚上吧……”

然后他就开始向裘德讲述起那个时候的故事——

那天晚上，艾尔文完成任务，在常去的酒吧里打发时间。

那个任务的内容很简单，是对在拉·修卡尔军里谋利的中层贵族的周边进行调查，只用了几天，就拿到了那个贵族利用职权来谋财的证据。只要威胁说要把这份情报公之于众，那就能以此来轻易操纵那个贵族了吧。

任务的来源他也不清楚，把任务交给他的是在伊尔·梵的一个情报分子，他表面上是一个在城里经营饮食店的善良拉·修卡尔国民，而事实上和艾尔文一样是艾连匹奥斯人，同时也是阿尔克诺亚的成员。以吉兰德为首的阿尔克诺亚分成





几个组织，艾尔文和这个情报分子所属是专门收集拉·修卡尔与亚·裘尔两国的情报以及进行各方面部署的部门。

艾尔文至今为止完成的阿尔克诺亚相关的任务里，其中大部分也是被称之为谍报工作的内容。

寻找他人的秘密，时而按照自己的想法来操纵对方——当时已经自己察觉到了这种不能称之为正常的行为把自己的手都染黑了。虽然早已不是会对此感到内心痛苦的敏感时期，不过在任务结束后把自己的身体托付给酒精，也许是为了逃避内心深处那“这样的日子到底要持续到什么时候”的疑问吧。

那天晚上不知道为什么，酒精的效果不怎么好，比平时灌了更多酒下去，理应到来的醉意却一直不见踪影。

最后艾尔文不得不放弃，把相应的酒钱放在桌子上之后从座位上站了起来。

“哎呀，艾尔文，你这就要走啦。”

在店里工作的女孩子靠了过来。她大概从半年前开始就在这里工作，艾尔文每次过来时她都会来搭话，久而久之就熟了起来。

“嗯，不知为什么总觉得很累，所以打算回去洗个澡之后就去睡觉。”

“我还想着等店里关门之后我们两人再一起去喝几杯的……”

女孩低头抬眼看着他，用令人想入非非的声音小声说着。

“抱歉，不过明天要早起，所以等下次吧。”

艾尔文笑着推掉对方的邀请，转过身离开了酒馆。明天要早起是谎话，不过想尽快上床睡觉倒是真的。像今天这样无法用酒精来让大脑迷糊的日子里，最好还是别做些多余的事会比较好。

走出酒馆之后，被适当的湿气所包裹的温暖空气瞬间包围了全身，位于水灵圣节时期的伊尔·梵气候不算太冷也不算太热，让人觉得很舒服。

艾尔文朝着最近住着的便宜酒店走去——在稍微走了一段路之后，就不由得停住了脚步。他正准备沿着流向市内的河流岸边走，然后就看到远处的街灯树接二连三熄灭的景象。

“怎么了……？”

他集中注意力凝视着远方想要确认看看发生了什么事，但是目前所在的位置距离事件发生的地点还有一段距离，让他没法看清楚。

“这么说来……今天四处都有人再说精灵的状态不太好什么的。”

艾尔文回想起在酒馆里听到的那个女孩子与其他客人的聊天内容。对于与精灵术无缘的他来说，这是一种什么样的感觉也无从感知。

不过，他有了预感。

在那里正在发生着什么事或者正准备发生些什么事的预感。

“我记得那附近是……那个地方对吧。”

不能就这么放着不管——他的直觉就这么明确地告诉他。

把刚刚想着的“别做些多余的事会比较好”给抛到脑后，艾尔文沿着河边的小路快步走去。

在抵达街灯树熄灭的角落之后，那附近的黑暗就变得浓郁了起来。

正如他所想，这附近就是那个地方——拉弗德研究所的角落。正面的入口有守备森严的卫兵在，不过他们现在正不安分地看着周围，似乎是因为街灯树的突然故障而感到困惑吧。

艾尔文并非堂堂正正地进入研究所。直接走正面过去的话百分之百会被卫兵给赶出来，所以他就尝试着在研究所的周围寻找可以进入的地方。

不久，他就在一个把水排入河川里的下水道入口发现了很明显的异常痕迹。

“那是……”

他扶住桥的栏杆，把身体往外靠，仔细看着那痕迹。在下水道入口用来抵挡入侵者的铁栏杆中央部分被炸开，栏杆向左右两边弯曲。是被强大的力量给左右撕开的，还是被高温的火焰给融掉的——不管怎样，这明显是某个人为了进入下水道而人为制造出来的痕迹。

下水道的入口位于建筑物的正下方，沿着里面走的话，应该就能入侵到建筑物内部吧。

“喂喂……这事情可就大条了。”

在胸口里一直隐隐作痛的预感，在这个瞬间变成了可信的现实。

从吉兰德和其他阿尔克诺亚成员那里听说过在研究所里正在进行的一些计划。正在建造的库鲁塞尼克之枪——能够打开那不详的断界壳的装置。那不仅仅是艾尔文的愿望，也是被留在利泽·马克西亚的所有艾连匹奥斯人势必要实现的心愿。艾尔文虽然至今都没能亲眼见到库鲁塞尼克之枪，不过它似乎在三年前就已经建造完成，

现在正进入运行实验的阶段。

艾尔文看到下水道入口的瞬间所想到的是会不会是亚·裘尔的特工人员潜入进来了。据说吉兰德是向纳哈提加尔说库鲁塞尼克之枪是在不久的将来开战时能够用来与亚·裘尔一决胜负的决战兵器才获得了开发的许可。

"……开什么玩笑，都到这一步了，要是再有人来妨碍计划的话那还得了。"

入侵研究所的人究竟是不是亚·裘尔的特工人员这已经不是最重要的事了。不管那个人是谁，有什么目的，只要是有可能会威胁到库鲁塞尼克之枪启动的人，那就要尽全力把对方解决掉。

在艾尔文做出决定之后，马上就下到河岸边上，他打算也沿着水路潜入研究所去寻找入侵者。艾尔文没有想过要先去和吉兰德报告，因为要是在报告的期间事态变化到无法挽救的地步的话就得不偿失了。没有许可就这么入侵到研究设施里……想必吉兰德也会因为这非常时期的特别措施而对他网开一面吧。

他就以这身打扮跳到河川中，毫不在意那冰冷的水透过衣服打在皮肤上所带来的刺骨寒意，就这么一路游到了下水道的入口处。从入口处爬上岸，穿过被打弯的栏杆，走到下水道里。沉积多年的下水道的味道冲入鼻腔里，即便如此他也不会收回迈出的脚步。

在沿着水路往前走，艾尔文在前方看到有人倒在地上。靠近检查了一下之后，发现是研究所的卫兵，他没有死，只是晕过去了而已。要是等卫兵醒来之后对他问罪的话就会很麻烦，所以他决定就这么放着不管。

在道路的尽头发现了一个梯子，爬上去之后就已经进入到研究所内部了。研究所的照明设施已经几乎关闭了，周围感觉不到有人的气息，就研究所的规模来看这里应该有不少员工才对，但是现在一个人都看不到。是因为夜深了所以大家都回去了，还是说只是碰巧今晚是这样?

艾尔文站在被月光照射着的大厅里观察着周围，最后他的耳朵捕捉到了在某处发出的金属连续碰撞的声音。

"这个声音……是从哪里发出来的……？"

锁定发声源是很简单的一件事。艾尔文在黑暗里谨慎地前进，最后抵达了某个房间。

"糟糕……！"

"啊哈哈！真弱，你啊真是弱得不行！"

"那是……"

他从微微打开的门缝往里看去，在窥视着房间内部的情况，出现在他眼前的是一个少年和一个少女的身影，两边都差不多是十五六岁的年纪。年龄大概是没猜错，不过看起来不像是打算在暗处偷偷亲热的小情侣。

因为眼前的两人正上演着的人命关天的打斗，不管从那个角度看都不用怀疑。

少女拿着宽度有些大的剑，把剑尖刺向少年。从刚刚开始就一直听到的金属碰撞声的真正身分似乎就是那把剑与房间的墙壁、地板或者房间里的设备碰撞到一起的声音。另一方面，那个少年不知道是不是赤手空拳，手上并没有拿什么武器。

这两个人的其中一方或者这两个人就是研究所的入侵者吗?

艾尔文为了不让两人察觉而藏在装置后的阴影处，打算进一步观察房间里的情况。



"有什么……应该有什么方法才对……"

少年把手贴在胸口，笔直地看着少女。

艾尔文看着少年的动作，在内心发出"噢哟"的感叹声。那个少年虽然脸上还有着些未退去的稚气，却出乎意料地有着些胆识。

"你干～嘛就这么冷静下来了啊……真是讨人厌。原本还打算再和你玩玩的，不过我改变主意了，现在就把你给烧掉。"

少女厌恶地皱着脸，左手高举到头上，似乎是打算用精灵术来给他最后一击。

在这么近的距离发射精灵术的话，不管怎么样都没法躲开吧——艾尔文压根没想过要出去救人，他就这么躲在阴影里，冷静地看着两个人。

忽然，少女的视线从少年身上离开，转向横向的方向，少年以及艾尔文的视线也随着她一起转向了同一个方向。

那家伙是……?

在三人视线的前方不知道什么时候又出现了一个人。那是个女人，有着及腰的浓密长发以及惊人的美貌，让艾尔文不由得有些看呆了。她和少年少女一样，看起来都不像是在研究所里工作的人。

"原本想着会不会是这里……看样子是弄错地方了吗？"

"原来如此，入侵者就是你啊。"

少女露出大刺刺的笑脸，把原本指着少年的剑转向女人。

"这小孩可没趣了，所以我要从你开始杀……我要把你这张漂亮的脸给整个弄烂！"

"快逃！"

少年悲痛的喊声在房间里回响着。

少女完全不理会他，直接朝着女人举起剑，向她所在的方向冲刺而去。

女人的反应很快，在少女接近到她身边之前在原地一动不动，然后举起右手向少女挥去。

在那一瞬间。女人的指尖冒出火炎，把少女的全身都给包围了。

"啊啊啊啊啊啊！"

女人紧接着对发出惨叫的少女进行追击。她抬起左手，剧烈的风就这么出现在原地，很轻易地把少女的身体给整个吹飞。

少女狠狠地撞到墙壁上，发出"咚"的闷响，然后慢慢滑到地上。看样子是晕了过去。

好厉害——!

艾尔文看着女人的战斗风姿，为她那没有丝毫多余动作的出招手段感到膛目结舌。刚刚那个少女也说了，这个人才是真正的入侵者，他确信这个人就是把下水道入口的铁栏给弄弯的罪魁祸首。

"我不是说了让你回去吗? 难不成这里就是你的家？"

"怎，怎么可能会是我的家……那个，对不起，还有……"

迅速结束了战斗的女人和少年开始进行对话。从两人的语气来看，这两人应该不是同伴。

"这是黑匣带来的影响吗……？"

她的这句话让艾尔文全身都抖了一下。原来如此，这个女人知道黑匣的存在，那么自然也知道库鲁塞尼克之枪吧。

在艾尔文看来，女人并不是特地要来帮助少年的。她估计是因为其他的目的而在研究所里徘徊，听到了响声就来到了这里，然后被少女突然攻击，就做出了反击——从两人的对话内容来看，应该是这么回事没错。

"那个，等等！"

"怎么了？"





少年像是央求般地出声叫住了想要离开房间的女人。

“你就算让我出去，我也不知道要怎么走。如果是和教授在一起的话说不定能够从这里出去，但是……所以，我能跟你一起走吗？”

“呵呵，原来如此。的确，你跟我在一起的话，下次遇到危险也能救你，对吧。”

女人对着少年露出微笑。

“谢、谢谢你。我的名字是裘德·玛提斯……你叫什么名字？”

“我是米拉，米拉 = 马克思威尔。”

马克思威尔？！

艾尔文差点下意识地叫出来，他拼命忍住了喊叫的冲动。

马克思威尔，统治着利泽·马克西亚里所栖息的所有精灵的精灵之主。而且——对阿尔克诺亚来说是不共戴天的宿敌，等同于死神的存在。

那家伙就是马克思威尔——？

艾尔文专注地凝视着英姿飒爽地走出房间的女性。至今为止他都没有之间见过马克思威尔，不过有听说过关于它的传闻。

精灵之主马克思威尔有着人类女性的外表，而且相当美丽——

刚刚走出房间的女人，不正是和那个传闻所说的一样嘛。

“糟糕了……”

在确认少年跟在女性后面一起走出了房间之后，艾尔文不由得小声呢喃道。

要是那个女人真的是马克思威尔，那么她的目的就只有破坏库鲁塞尼克之枪了吧。阿尔克诺亚成员间经常使用的黑匣技术是以诸多栖息在利泽·马克西亚境内的微精灵的生命作为能源来驱动的。听说马克思威尔把黑匣视作大敌，至今为止她都破坏了数量众多的装置。

要是她按照以往的做法，连库鲁塞尼克之枪都给破坏掉的话——

“可恶……虽然孤军奋战这种事不管怎么想都吃力不讨好，但是也只能硬上了。”

艾尔文拿出自己随身带着的武器，双手紧握着它们，打算去挑战马克思威尔。

据说只要杀了马克思威尔的话，把利泽·马克西亚和艾连匹奥斯隔绝开来的断界壳就会消失。也因此，至今为止有不少阿尔克诺亚的战斗部队等不及库鲁塞尼克之枪的完成，前去挑战马克思威尔，或者派出特工人员前去暗杀她，但是结果却是——全灭。

当中除了有马克思威尔本人的力量之外，在她周围担任护卫的四大精灵也是十分棘手的存在。刚才她轻松击退少女所使出的反击说不定就是使用了它们的力量。

到刚才为止，艾尔文都从未想过自己会与马克思威尔对上。他冷静地分析着自己的实力。不管怎么想，对方也不是那种他能够在正面对决的情况下就能赢的对手。他所能做的，要么就是看准对方的空隙从远处进行狙击，要么就是采用哪怕无法打倒对方也要妨碍她破坏库鲁塞尼克之枪——他的选项只有这些。

总之现在必须快点追上两人。

艾尔文的身体离开紧贴着的装置，这时他才注意到刚刚为止自己用来藏身的装置的异样。

在房间里设置的几个装置全都是大型圆筒状的设施，人类被关在装置里，乍看之下就像是标本一样。

“这是什么……？”

各装置没有一个人是在活动着的，都死了吗，又或者说是失去意识了吗——他并不打算花费时间来确认这些事。

这种明显是非人道的行为虽然不知道是针对什么内容来进行的，不过估计也是为了启动库鲁塞尼克之枪时必要的一个实验吧。

我们艾连匹奥斯的人们为了回故乡而牺牲着利泽·马克西亚的人——想到这里，悔恨的感觉就有开始浮上心头的征兆，他迅速摇着头把这种念头甩开。

他曾经发誓过：不管怎样都要回到艾连匹奥斯，为了这个目的，哪怕弄脏自己的手也在所不辞。

“……抱歉了。”

他用有些干涩的声音对他们说道，然后转过身走出房间。

在视界的一角，有一瞬间瞥到了倒在地上一动不动的少女身上的红色衣服。

自称为马克思威尔的女性，以及名为裘德的少年。

艾尔文追着两人一路来到的是拉弗德研究所里非常广阔的一个区域。

整个区域像是一个连接着地底深处的巨大柱形洞穴，在中间的部分设置着一个巨大的平台，像是一个台座。

虽然这是艾尔文第一次亲眼看到库鲁塞尼克之枪的实物，不过多亏了在过去吉兰德曾给他看过设计图，他才能够第一时间认出来。

艾尔文身在能够俯视着库鲁塞尼克之枪的位置，从上方可以看到马克思威尔和裘德走在通往库鲁塞尼克之枪的通道上。

两人似乎被眼前的库鲁塞尼克之枪给吸引了注意力，并没有发现上方的艾尔文。

“库鲁塞尼克之枪……？这是创世记里出现过的贤者的名字吧。”

“哼，居然冠以库鲁塞尼克之名，这就是人类所说的‘讽刺’吗？”

在靠近库鲁塞尼克之枪附近的位置，马克思威尔迅速地把双手向上下左右四个方向伸展开，像是在铭刻什么印记一般。

像是以她的这个动作作为号令一般，在马克思威尔周围出现了四个矗立的光。红、蓝、绿、黄。仔细看的话可以发现，那几个光芒虽然有些朦胧，但是能够看出人类的形态。

“那就是……四大精灵吗？”

第一次如此清晰地看到精灵们的身影，艾尔文不由得屏住了呼吸。

“上吧，把危害人与精灵的这个兵器给破坏掉！”

“想得美！”



艾尔文朝着马克思威尔举起了枪。

但是等他固定好准心，准备按下扳机的时候，他被其他的地方给吸引了注意力。

在库鲁塞尼克之枪的下方出现了令人意外的人物。

那是刚刚败给马克思威尔的红衣少女。

“那家伙原来已经醒过来了吗？”

“不可原谅……你们都太碍事了！”

少女两手放在库鲁塞尼克之枪本体附近安置的控制平台附近，当她开始快速操作的时候，从库鲁塞尼克之枪就开始缓慢地发出光芒，同时产生像是地鸣一样的震动。

“她启动了库鲁塞尼克之枪？！”

看样子的确是启动了。在库鲁塞尼克之枪有动静的瞬间，直到刚刚为止艾尔文能够清晰看到的大精灵的身影像是开始溶解在空气里一样变得朦胧起来。不仅如此，马克思威尔、裘德以及少女的身上也开始浮现像是烟雾般的玛纳，被库鲁塞尼克之枪吸收而去。

“……痛苦吧！去死吧！”

少女的脸上露出苦闷的表情，像是在恍惚之间看着某处一样呐喊着，然后就这么倒在了地上。看样子她是做好了会连自己一起受苦的觉悟来启动库鲁塞尼克之枪的。

少女的执念很不了的，而更让艾尔文感到吃惊的是，哪怕是在这样的情况下马克思威尔也依然打算走向库鲁塞尼克之枪。

“虽然，和原计划，有所不同……但是都是小事……没有问题！”

“马克思威尔……！”

艾尔文再次向马克思威尔举起了枪，但是这里的气流变得紊乱，就是身在风暴之中一样，没法很好地进行瞄准。



马克思威尔身在库鲁塞尼克之枪的下方，抓住了控制平台。过了不久那里就被巨大的光所包围，库鲁塞尼克之枪整个都开始震个不停。

这个震动让从区域入口通往库鲁塞尼克之枪的通道产生偏移，通道一边发出刺耳的声响一边开始崩坏。艾尔文看到刚好站在通道上的裘德险些掉下去，他拼命地抓住倾斜了的通道。

马克思威尔离开控制平台之后就回到了已经崩坏了的通道前。正当艾尔文咽了口唾沫想看看她打算怎么办的时候，她直接从通道上跳下了下去。

“那家伙……？”

在艾尔文慌慌张张拿着枪想要射击的时候，从他的这个位置上已经看不到马克思威尔的身影了。之后裘德也跟着她一起跳了下去。

当他注意到马克思威尔逃走时夺取了库鲁塞尼克之枪的启动钥匙的时，已经是在库鲁塞尼克之枪再次恢复到沉默的状态并且周围紊乱的气流都已经平复了的时候了。

就算无法破坏本体，只要没有启动钥匙的话，也能够让库鲁塞尼克之枪陷入无法启动的状态——看样子马克思威尔是在那个状况下马上做出了判断并付诸行动了。

“明明是个精灵，脑子里的鬼点子倒是出现得挺快的嘛，可恶。”

艾尔文有些不舒服地抱怨道。当然，他并不打算就这么放过她，在圆柱型的区域墙壁上排出了大量的水，从它们都流向地底这点来看，恐怕这下面和下水道是连在一起的吧。

如果真是这样的话，他能直接从外面绕过去埋伏在下水道出口附近等着马克思威尔他们出来——

艾尔文这样想着，把枪和大剑收起来，转身走出这个圆柱形解构的区域的瞬间。

大音量又吵耳的声音突然在整个研究所里回响着。

他对这声音的真正身分没有任何疑惑，这是警报声。

“偏偏在这时候……开什么玩笑。”

艾尔文想要回到自己入侵时的地点而跑起来的时候，道路的前方马上被赶过来的卫兵们给堵住了。

“你就是入侵者吗，乖乖把剑放下然后投降！”

卫兵共有四人，其中一人以一种高高在上的态度来发出警告，他手里的长枪朝着艾尔文的方向举着，其他的三人也跟着他一起举着枪。

“对库鲁塞尼克之枪进行恶作剧的人可不是我……就算我这么说了你们也不信吧。”

艾尔文故作轻松地用开玩笑的口吻说着，不过卫兵们的态度没有丝毫变化。

“再说一遍，把剑扔掉！要是敢抵抗的话我们可就不客气了！”

“好的好的。”

艾尔文把手里的大剑向前递去——然后迅速地拿出枪，向卫兵们连续开了几发。

“唔，这家伙，居然用精灵术？！”

“很不好意思，这家伙可不是精灵术，打到你们身上的是铅弹。Variable Trigger！”

与炸裂声一起射出来的枪弹一枚接一枚地被埋入两个卫兵的身体里。

“唔哦……！”

艾尔文的攻势仍未减弱。紧接着——

“你这个……！”

“太慢了！”

剩下的两个人为了让长枪向前突刺而迈出脚步，来自大剑的攻击就这么来问候两个卫兵了。

“虎牙破斩！”

从下往上挥舞着刀身来攻击第一人，然后就这么顺着力道没有一丝停顿地从上往下攻击第二个人。

“唔……”

四个卫兵毫无还手之力地倒在了地上。

“呼……”

艾尔文解除了战斗状态，深深地叹了口气。在战斗期间警报声也依然响个不停，能够听到很多人来回跑动的脚步声和喊叫声。

“真见鬼，给我差不多一点啊，再这么被耽误下去的话可就会被他们给逃掉了。”

艾尔文头也不回地离开了这个交战地点，一边尽量不与其他的卫兵进行接触一边跑回最开始进入研究所时的梯子处。

从那里沿着下水道走，他出到了研究所外面。

他瞥到研究所正面入口的混乱状况，急忙开始在四周寻找着马克思威尔和裘德，但是他们似乎已经早已离开这里，在四周都找不到类似的人影。

裘德这边怎样都无所谓，那么马克思威尔会往哪里去呢？

艾尔文的大脑迅速思考着，如果是精灵之主的话，说不定能直接飞起来呢——如果不能飞的话就只有两个选择：前往巴鲁瑙尔街道或者前往港口。

“……好吧。”

艾尔文决定前往港口，让他做出判断的依据是如果自己是她的话，自己就会选择从港口离开。

如果这个判断出错的话，那么想要捕捉到马克思威尔就已经是不可能的事了。希望能够能够抽中上上签——他一边在心里祈祷，一边在通往海停的道路上奔跑着。





在抵达目的地的瞬间，他知道自己的直觉猜中了，心中涌起了雀跃之情。

“可算是找到你了，马克思威尔。”

马克思威尔和裘德在船的售票处附近被几个拉·修卡尔兵包围了。

“很抱歉，裘德，我可不能在这里被逮捕，所以我只能选择反抗。”

马克思威尔拔出腰间的剑，做好了备战的准备。

“确认目标的反抗意识，立即开始应战！”

在像是队长的士兵发出号令的同时，一个士兵使出了精灵术。

在发出闪光的同时火球也射了出来，马克思威尔迅速地躲开了直射过来的火球。火球打到地面上，伴随着轰炸声的是飞散开来的尘埃。

“啊啊啊啊！”

紧接着，一直在四周围观的旁观者们因为爆炸而陷入恐慌，开始向四周逃去。

在这期间，在马克思威尔附近的船只鸣起了汽笛，她转头看向了船只。

“好吧，我们就在这里道别吧。再见了，裘德，给你添麻烦了。”

她这么说着，向开始离岸的船只跑去。

“米拉？！”裘德用十分悲痛的声音叫喊着，但是马克思威尔没有停下脚步。

“来吧，医生。请你不要抵抗，否则的话可就罪加一等了。”

拉·修卡尔士兵们面向一个人呆站在原地的裘德，一点点地缩小着包围圈。

一直观察着形势的艾尔文在这时候马上做出了判断。

好，就是现在——！

这不是经过冷静的计算所做出的判断。

这应该说是他那像是本能一样的直觉在告诉他：去帮助裘德。

顺应着自己的直觉，艾尔文开始奔跑起来。

拉·修拉尔士兵们想要把裘德压制住而一起向他伸出手的时候，艾尔文迅速地滑入人群里，用手刀接连打向他们的鸠尾和脖子。

“唔……？”

拉·修卡尔士兵们对艾尔文的突然出手还没能做出反应，就因为他的攻击而接二连三地倒在了地上。

“哎……？”

裘德像是没有理解眼前发生了什么事而睁大了眼睛。

“军队还真是老顽固呢，面对女性和小孩都没有个大人的样子。”

对内情一无所知的人凭着侠义心肠前来帮助他——为了给他造成这样的感觉，艾尔文开口对他说着。

“你、你是……？”

“哎哟，话留到后面再说吧，和你一道的那个美人可要逃走了哦。”

他面向裘德露出笑容，倒映在裘德眼里的是正在奔跑着的米拉的身影。

“要是就这么原地站着的话可就没有翻身之日了哦？既下达了通缉令，又出动了军队，也就是说你已经被当做是S级犯罪者来对待了。”

艾尔文虽然吓唬他，不过这个猜测恐怕是八九不离十了。按照拉·修卡尔士兵们的态度来看，裘德违法入侵拉弗德研究所的事已经暴露，也就是说——

“一旦被抓到的话你马上就会被处以极刑，连辩解的余地都不会给。”

在听到了这句话的瞬间，裘德的脸色就变得惨白。

“就是这么回事了，所以没时间来犹豫了，看。”

艾尔文拍了拍他的肩膀，用下巴向马克思威尔所在的方向指了指，裘德就马上转过身来慌慌张张地跑过去。

艾尔文一边追在他后面跑，一边在内心嘲笑着裘德做出自己预想中的行动。

“停下！你们这些家伙！还不快给我停下！”

两人一边被其他的拉·修卡尔士兵们怒吼声包围着，一边朝着马克思威尔所在的方向跑去。

但是这个时候船已经离开了栈桥，马克思威尔站在栈桥尽头用迷茫的神色眺望着远方。

“……看样子是没能赶上。”

“不行吗……我想要是能乘上船的话说不定就能逃脱了……”

裘德也停下脚步，一边喘着气一边失望地垂下肩膀。

艾尔文面向陷入困惑的两人，

“这算什么，我们还有办法的。”

像是不在意这回事一样说着。然后就不由分说地用手臂抱住两人的身体，把他们扛到肩上。

“等等？！”

“你要干什么？！”

“别说话哦，否则会咬到舌头的。”

用不容置疑的语气告诫了慌慌张张的马克思威尔和裘德之后，艾尔文就这么抱着两人连跑带跳地登上眼前的货物箱，然后从顶部直接飞越到船上。

艾尔文虽然对自己的身体能力很有自信，但是抱着两个人（虽然只是女人和小孩）直接跳船多少还是感到了吃力。就在他想着会不会因为飞越的距离不够而导致三人一起掉入海里的时候——千钧一发地成功跳到了船上。

厚重的靴子碰到甲板的瞬间，强烈的冲击让他不由得皱紧了眉头，不过还好没有骨折，这也让他松了口气。

紧接着船员们就跑了过来。

“你们这是在干嘛？！”

“哎呀，可伤脑筋了，军队在追着重罪犯而导致我们乘船晚点了。”

他一边面对着船员们接二连三的问题而为了不引起怀疑而适当地敷衍着，一边把扛在肩上的马克思威尔与裘德给放下来。

“真是大胆，多亏了你，我们才成功乘上船。”

马克思威尔向艾尔文道了谢。

“这不算什么事，你们的名字是叫米拉和裘德对吧？”

“啊，嗯，没错……你是……？”

面对着脸上满是疑问的裘德，

“我是艾尔文，日后多多指教。”

艾尔文做出回答，他的脸上露出了笑容——

“原来是这么回事……刚刚你说你知道那时候发生的事，看样子不是在说谎呢。”

“现在说这种谎有什么意义吗？”

艾尔文说完往事，对满脸惊讶的裘德露出苦笑。

“不过……当时在船上做自我介绍的时候，可没想过会和你们相处这么长的时间。”

“因为艾尔文你那个时候帮我们是打算夺回库鲁塞尼克之枪的启动钥匙？”

“一开始是这么打算的，虽然之后就马上改变了行动方针。”

在抵达尼·艾克利亚之后，了解到盖亚斯打算夺取马克思威尔的——米拉的库鲁塞尼克之枪启动钥匙的时候，艾尔文就改变了行动方针。

他把自己能够在米拉周身自由行动这一点作为交涉的材料，与盖亚斯进行了交易。

这估计是艾尔文隶属于阿尔克诺亚末席的他一边身受吉兰德所带来的影响的同时，一边渴求独立出来所做出的拼命抵抗吧？

在走到现在这一步之后，他已经能够冷静地分析出那个时期的自己的心情。

在一开始，他是打算把米拉和裘德给利用个够之后就马上舍弃掉，就像他对待至今为止的所有人一样。

不过在最后没有出现这样的结局，原因也不必多说了。

艾尔文想着，自己也许是真的很中意裘德。

在战斗结束后，彼此走上各自的道路时也依然进行着书信交流，不仅如此，还像这样直接来

与他见面，对他自己来说是很不得了的一件事。

如果可以的话，在今后也能够继续维持两人这样的关系——这话再怎么说也太难为情了一些，他可没法说出口。

在艾尔文开口之后说出来的话，已经是其他的内容了。

“那么，我差不多要走了。”

“哎？已经要走了吗？”

裘德的脸上露出有些依依不舍的表情。

“还想着我们难得见上一面，再多聊一会……”

“抱歉，不过差不多到谈生意的时间了。等到下次我们干脆出来吃顿饭吧。作为毕业的庆贺，我能带你到一些好地方哦？”

“好、好地方是指……”

裘德的脸渐渐地红了起来。像这样的纯情反应才是符合他这一年纪的少年所该有的样子。

“……那就再见了。”

用含笑的语气道了别之后，艾尔文就背对着他离开了。

刚好在这个时候，从市区的中心传来提醒人们注意时间的钟声。他记得商谈的开始时间是在五之钟的时候。

今天的交易说不定能成——

他的心里这么想着，迈出的步伐也变得轻快起来，一步一步地向前走去。

尼·艾克利亚的追忆(前)

角色介绍

●尤尔耿斯：亚·裘尔部族之一奇塔尔族的年轻男性，曾经协助过裘德等人。后来为了给未婚妻伊斯拉治病，在断界壳消失之后和艾尔文一起开始做生意。

从灵山上吹下来的风向着尼·艾克利亚的集落驰骋而过。

在家家户户之间的带子上垂挂着的铃在风的轻抚下弹奏着清凉的音节。

艾尔文和尤尔耿斯行走在这笼罩着安详氛围的村子里。

“不管什么时候来这里都没看到这里发生过什么变化……就像是时间停止了一样。”

尤尔耿斯一边环顾着周围，一边认真谈论道。

“所谓的‘圣地’不都是这样吗？”

艾尔文耸了耸肩回答道。

他们今天之所以造访尼·艾克利亚是为了进行商谈。在这一块地区里除了有质量优良的农作物产出之外，还拥有着大量的矿物资源。如果能够把这些物资向艾连匹奥斯进行定期的供给的话，那么一定能够收获到数以万计的财富。

艾尔文等人出于这个想法开始，早他人一步先与尼·艾克利亚的居民们开始交涉，但是到目前为止都没有什么大收获。

平时都是艾尔文一个人来进行交涉，今天尤尔耿斯也和他一起同行，但是结果也还是没有任何变化。

当然，他们也明白这并非一朝一夕就能够谈妥的事情。在商谈有实质性进展之前，他们首先要做的就是建立好彼此之间的信赖关系。

看样子最近一段时间得经常在这边走动了——艾尔文内心一边想着，一边向村子的边缘处走去。

“你要去哪里？飞龙的停泊处可不是在那边哦。”

“我想稍微绕路去一个地方，抱歉，你能在这里等一下我吗？”

听了艾尔文的话，尤尔耿斯歪了歪脖子。

“你让我在这里等，但这里也没有什么事可以做啊。我能跟着你一起去看看吗？”

“我是无所谓啦……不过就算过来也没什么有意思的东西哦。”

“那也行。”

“随便你吧。”

艾尔文没再继续阻止他。在前行的路上他在路边采了几朵花做成花束，拿在手上。

“你拿着这束花是打算干嘛？”

“到时候你就知道了。”

艾尔文来到了集落的外围，前进一段路之后出现在他们面前的是像是缝在生长着苍郁树木之间的楼梯。稍微往上走一段路，在尽头就会看到一座庄重而威严的建筑，来到建筑物面前之后，周围的空气也变得更加清凉。

“这里……难不成就是马克思威尔的……？”

尤尔耿斯像是想起了什么一样开口问道。

“没错，就是马克思威尔的神社。”

“原来如此，你是来这里参拜的啊。”

“不，不是这样的。”

艾尔文否定了尤尔耿斯的话。

“我看起来像是这么有信仰心的人吗？而且首先，这里早就是个空宅了。”

“那么为什么来这里？”

“我的目的地不是这个神社啦。”

艾尔文没有在神社前停下脚步，而是从旁边绕过去，然后毫不犹豫地走进森林里。他两手分开繁密的杂草，走向没有道路的草丛里。

“喂，你要去哪啊？”

跟在艾尔文身后的尤尔耿斯满是怀疑地问道，但是他没有回答。

就这样在树木之间走了一段路后，他们来到了森林里一处像是腾出来的小广场般的地方。由于只有那里没有生长，明晃晃的阳光没有任何阻碍地照亮着地面，让周围像是浮现起一层光圈一般变得明亮起来。

然后——

在广场的中心部分，有两块高至膝盖的石头并列摆在一起。这明显不是自然形成的石头，而是有人故意摆放成这样的。

“这个……看起来就像是墓碑一样啊。”



“差不多就是这么回事吧。”

艾尔文走到石头前，弯下腰，把手里的花放在石头旁边。

“果然是墓碑，艾尔文，这是你造的墓碑吗？”

“没错。”

“虽然不知道该不该问这个问题……这墓碑是谁的？”

尤尔耿斯用尝试性的口吻继续提出疑问。

“是被我杀死的女人的墓碑。”

艾尔文用没有任何感情起伏的平静声音回答道。

“什么……”

听到他的回答，尤尔耿斯吃惊地睁大了眼睛，不由得深吸一口气。

艾尔文转身面对着他，直视着尤尔耿斯的眼睛。

“好吧，反正你都跟到这边来了，那么或许跟你说说这些事会比较好，要听吗？”

“当然要听。”

尤尔耿斯的眼睛里闪烁着坚强的意志，决然地点了点头。

“我们可是在一起工作的同伴，当然非听不可啊。”

他这么说着，就这么直接坐在了地上。

“我先说好啊，这可不是什么有趣的故事哦？”

艾尔文面向着尤尔耿斯，也坐到了地上。他向着天空仰起头，看着耀眼的阳光眯了眯眼睛。

“这是发生在半年前的事……”

慢慢地，他开始追忆起了过去——

自己这是要走到哪里？不知道。

身体完全没法自由活动，感觉就像是身体被水泥涂满并风干了一样僵硬，无法做出任何行动。

一步又一步地抬起脚向前走时，每走一步身体就像被碾压过一样。

臃肿的脸颊热辣辣地传来未曾停下的钝痛。

在这二十六年的人生里有像这次这样被人打过吗？

虽然很想好好回忆一下，但是现在脑子一片混乱，就连回想都做不到。

把他揍成这样的家伙的话现在都还在他的脑子里打转。

“我们的命都是米拉给的……所以别这么轻易地说什么要去死啊……米拉就是因为想要让我们活下来才死了……所以我们必须要做的不是在这种时候干这种事啊！”

没错。她死了。

为了救下他们，然后毫不犹豫地选择死亡。

他原本相信只要她死了的话就能打开回到故乡的路，但是那条路至今都还紧闭着。

之后他被罪恶感和悔恨折磨着，差点就被压垮了。在把同伴们扔下之后，还和她的姐姐（缪泽）做了交易，只要杀了他们的话就让自己回故乡。

但是这个算盘也被推翻了——所以现在就像这样一个人，什么也不想、毫无目的地拖着沉重的身体四处徘徊着。



“那你说……该怎么办才好！我没有……像她那样的使命。没法活得像她那样啊……！”

没错。他和她不一样。没有像她那样的人格魅力和坚强，一丁点都没有。

所以走到了尽头。该怎么办才好？完全想不出来要怎么办。

“米拉已经不在了……所以必须要由我们自己来想。”

“怎么想！”

“所以说没有人会再来决定要怎么想了！”

在失去了她之后，在哈·米尔再次见到的他——裘德，也和自己一样像是心中开了一个大洞，他当时整个人都软弱无力。

就算直接用枪抵着他的头，他也没有做出什么反应，最后也就说了一句“随便你处置吧”。

但是他后来又变了。

他用枪射伤了他身边的青梅竹马女孩蕾娅，这成为了一个奇迹，让他心中的灯火重新点燃起来。

他浑身燃烧着怒火向着自己冲来——而自己却没能挡下他的攻势，最后败得体无完肤。

比自己小十岁以上，还被自己暗自蔑称为小鬼的这个少年，打败了他。

而且还不仅是这样——

“米拉她……就算缪泽说的是事实，米拉至今都是为了虚假的使命而活的，就算如此……她也赌上了自己的命来完成了自己的责任。”

“不是说做不做得到……而是说去不去做。”

“向前走吧……艾尔文。”

他对着自己伸出了手，但是自己没有握住那只手。

这种事，怎么可能做得到。

感到无地自容，感到自己很丢脸，所以什么也没有说，像是逃走一样从他们面前离开了。

然后就变成现在这样。

自己之后该怎么办？

想要做什么？

至今都没有得出答案。

不知从什么时候开始下起雨来。

艾尔文在注意到下雨的时候，他的全身已经被雨淋湿，泥泞已经沾满在双脚上。

他把视线转向正前方。

在现在所走的路的两旁，有着好几滩积水。

他仍然继续向前走，但是最终还是因为脚下打滑而直接摔到在地面上。

由于直直地摔在积水滩，泥水整个打在他的脸上，让他感到呼吸困难。

他拼命地挪动着自己疼痛的身体，最终变成仰面倒在积水的姿势。

雨滴从乌云层层的天空落下，拍打在他仰面而向的脸上，最后流到他的眼睛里。

那片云的彼方现在也仍被断界壳覆盖着啊——

艾尔文脸色呆滞地想道。

断界壳，把他们从故乡艾连匹奥斯隔绝来开的不祥障壁。

他们一直祈盼着将这个断界壳给消除，但是最后这个愿望也没能实现。

自己将会就这么死去吗？

要是以前的话，自己如果有一点点这年头也会马上否决掉吧？他一直鞭策着自己：要不择手段地活下去，然后绝对要回到故乡。然后重新振作起来。

但是——现在连这么做的力气都没了。

也许自己的命运就是要像现在这样渐渐变成异乡的尘土吧？

他知道自己的意识正在渐渐溃散。

要是现在在这里睡着的话，自己就不会再醒来，然后就这么融化消失掉了吧——

艾尔文就在这么想着的时候，有人出现在了他的视线之中。对方就这么俯视着他，似乎在对他说着什么话。

这个就是人们常说的：有人来接你了。对吧？

还是说这是在临死前常有的像是看走马灯一样回顾人生的现象？

就在艾尔文想问“你到底是谁？”的时候，他忽然就知道了对方的身分。

这还真是个出乎意料的人物。

艾尔文缓缓张开嘴，想要叫出眼前人的名字。

“…………”

但是他连声音都发不出来了。

他的意识就这样融化在黑暗中，渐渐消失——（未完待续）

文 浪燕陵　编 乙太　美编 心の永恒

哟，别趣网吧

1.

阿标走进“别趣”网吧的时候，差不多是正午时分。

他俯身放下保温箱，从上面拿出一小袋，跟柜台后的小英打了个招呼。

放眼望去，虽然几乎每个座位都填着人头，但除了偶尔爆出的几句粗话，发出声响的就只有键盘和鼠标，声音细碎，清脆，响成一片。在这个时间点，通宵完的客人已经精疲力竭，基本都快要结账走人。早上赶来的新客，充完卡坐下，登 QQ 刷论坛，大多也就刚刚热完身。在这新老交接之际，真正占据着整个网吧，刺激着阿标耳膜的，还是老式空调粗糙的轰鸣声。

虽然名字出落得别致有趣，但能够活到现在，“别趣”网吧还是有着自己的一套改良型小九九。这里通宵包夜的套餐，是从午夜 12 点到第二天中午的 12 点，收费 18 元整。要是提前到了，上机就按 3 元一小时算，超过三十分钟不足一小时的，一律都按一小时收费。

通宵包夜，当然得自己解决早午餐，但早上周围 500 米内就只有一间全家，一个肉包就收 3 元。倒是去到中午，阿标一家做的外卖，会掐准时间，在 12 点前后不到十分钟的区间内，送到热腾腾的饭菜。盒饭单买一份统一价是 15 元，送一碗广东靓汤。已经通宵包夜的客人，以及包了早上 10 点到下午 4 点时段的新客，可以用优惠价 12 元吃到。

随着 PC 互联网的普及，以及移动互联网的反超，网吧行业早就不仅是剩者为王，更是强调“服务至上”——看得见的是优惠，赚到钱的是盘算。站在“别趣”网吧半年翻新一次的收银台前，一股遗老遗少的壮烈气息，任何人想嗅就能嗅到。

阿标提着一袋外卖，拐了个弯角，直接走上了二楼。没有多少人留意到他，也就免去了一连串的点头打招呼。平时，如果只是送外卖，他一般就不会上楼了，要吃饭的客人，自己就会下来柜台去拿，顺便补充点零食饮料。和大部分能有两层的网吧一样，“别趣”网吧二楼的机器配置要好一些，这里除了普通的单人座位，还有五个座位连成一排的位置，以及一些装着拉门的小隔间。现在时间尚早，来打《英雄联盟》的玩家还没有各就各位，五连坐的地方还有一两列空着。阿标知道，这是专门留给预约客人的，早来晚来都得算钱。

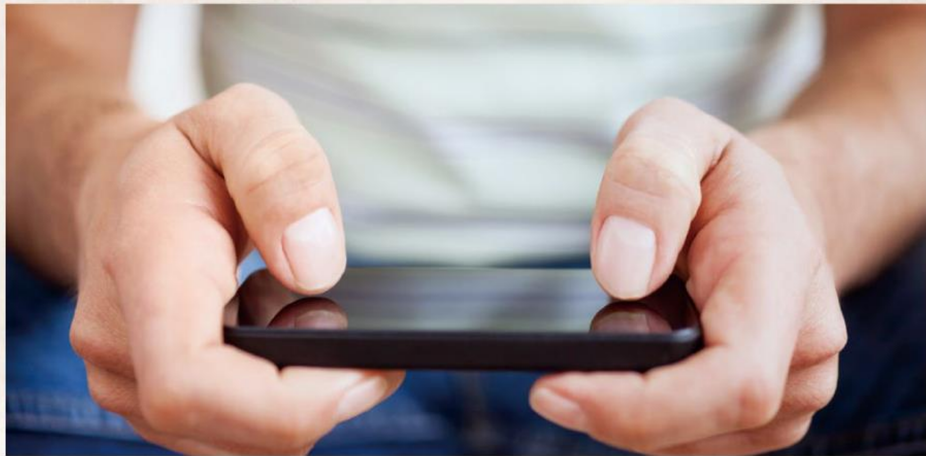
一个穿着花裤衩，肥头胖耳的光头大叔走了过来，殷勤地想接过塑料袋，“来了？等会再吃个饭？那小孩就睡在沙发上，咧，就那。”他对阿标说着，手上的大金戒指闪闪发光。

“你们吃的都是我拿来的，就别说客气话了。”阿标晃了晃手上的饭菜，“照旧，沙示、碧柠各来两瓶就行。”

“这次的情况有点棘手。”大叔摸了摸光头，说道，“他来了有一周，每天准时吃饭，白天睡觉，晚上打游戏，手上有点小钱，但不见怎么挥霍……你懂的，没看他买什么装备。”

“这种事情，这儿一年少说得有七、八宗。这次这么快就来找我，是因为他花钱太少了





吧？”

“啧啧啧，你看你，把我说得……”这个大叔就是“别趣”网吧的老板，大家都叫他老刀。没有人在乎他的真名，尽管营业执照就挂在门口进来不远的地方。“这年头，我们搞网吧的，就不能关心祖国的下一代了？”

“你关不关心我不知道，我嘛，关心的是你们抽屉里的身份证，现在究竟有几捆了。”

“好，别闹，你赢了。”老刀倒是看着干脆，“四瓶汽水，还有你这袋吃的，都算我的。”

“少来，这不是应该的么……”阿标扯回正题，“这个兄弟，玩的都是些什么游戏？”

“无非就是LOL，DNF，CF之类。现在手游也多了嘛，他偶尔还玩一下《王者荣耀》、《火影忍者》。”老刀顿了顿，说：“对了，那是个女孩。”

原来是她，不是他。

“平时情绪都挺稳定，不哭不吵？”阿标打量了一下周围，跟往常好像没有什么两样。

“嗯，一直都很安静。让我头疼的是，她不像是会玩游戏的，又没有认识人，已经有好几拨人在留意她了。”

“就只是留意？这年头，剧情没那么含蓄吧？”

“哈，还是你了解。不过来来去去，就是老套的那几样。”老刀堆出一个笑容，“他们争风呷醋我不管，但要是打起来了……也不能在我这，对吧？”

“好吧，谁叫我们是同流合污呢。”这里真乱起来，叫外卖的人也会少。“钱要赚，人得做，我看看能做些啥吧。”

“好，老规矩，手柄什么的，我都帮你准备好啦。”

2.

阿标走到沙发前，在桌子上轻轻放下了手中的饭菜。一张桌子，三条沙发，一台55寸索尼液晶电视，加上几款不同品牌的游戏机，单独构成了一个相对封闭的小空间。

大多数网吧都恨不得每一平方都能塞进一台电脑，“别趣”也不例外。但和其他同行相比，老刀虽然也喜欢玩点游戏，不过按他自己说的，他不喜欢千篇一律的网游——从EQ、网金、石器、奇迹、传奇、梦幻到WOW，能玩的他早就玩腻了，现在他喜欢玩的是console game。只是这个逼装起来有点困难，一来现在大部分年轻人都习惯了“免费游戏”，二来他几乎就不懂这两个单词的发音，每每跟别人吹牛，他就只能拿出一本《游戏机实用技术》，指着封面上的英文刊名来解释一遍。从杂志被亮出来的那一刻起，不管老刀是否有机会说完，一个资深玩家的形象似乎都算是摆出来了。这个笨拙得有点巧妙的方法，是阿标刚认识老刀的时候教他的。那时候就在这个角落，老刀玩着《潜龙谍影崛起 复仇》，而阿标则是第一次往“别趣”送外卖。

在电视对面的那条沙发上，那个处于暗流中心的女孩正侧身蜷缩着。她的脸庞埋在双手里，乌黑顺滑的长发四处散开，犹如墨染。如果阿标多留一个心眼，或者周围的环境光亮一些，说不定他可以早点发现这是一个女孩。

不过也难怪，这年头网吧早就不是什么新鲜事物，一个女孩选择在这种地方留宿，实在不算常见。看样子，当事人还睡得挺香，如果不是出于自暴自弃，那基本就是太过于大大咧咧了。

阿标并不是很急，他坐到另一条沙发上，熟练地将饭菜摊出来，打开。他对老妈的手艺挺有信心，这饭菜就算称不上色香味俱全，但顶多就是包起来久了，青菜会焖得有点老罢了。

“啪～”阿标拉开了一双卫生筷。女孩动了动，然后就没了下文。“啪！”又一双筷子被拉开，这次阿标用力了一些。其实他心里也没底，如果女孩没醒，或者醒了但就是不搭理他，他除了吃饭可以嚼得大声一点，还真不知道能怎么办。

装酷有风险，出手须谨慎。毕竟，潇洒和尴尬就是一线之差嘛。

女孩也是干脆，她翻了个身，眯着眼打量了一下阿标，再扫了一眼饭菜，就揉了揉眼睛，坐了起来。可能是因为在网吧待久了，她完全是真正的素颜。就在她抬起头来的一刹那，阿标体会到了老刀复杂的心情。现在网吧的游戏广告很多，不是张靓颖、angelbaby就是刘诗诗，阿标眼前的这一位，看上去不仅年轻，而且还有着一股等待星探挖掘的潜力。



老学究喜欢一本正经地说什么“美人胚子”，大概就是形容这样的女孩。

“你也饿了吧？老板让我送过来的，你就先吃吧。”阿标露出一个自认为善良的表情，说道。

“谢了。我认得你，隔壁送外卖的。”女孩拨了拨头发，竖手放在脸前，呵了呵气，“怎样，我没有得罪谁吧？”

阿标稍微一愣，“没有，当然没有。”他将带来的老火汤推给对方，今天做的是南北杏煲猪肺，“网吧的空气比较混浊，喝这个，润肺补气。”

女孩“噗嗤”一笑，“这都你编的吧？不过睡了半天，确实是有点渴了。”她二话不说，接过就呷了一口。估计是有点热，她快速地吐了吐舌头。

“女生喝汤嘛，还是用一下汤勺好。来，给。”阿标将透明的小勺子递了过去。接过的时候，女孩碰了一下阿标的手指，他心中略略一动。

“大家应该都很奇怪，我为什么会留在这吧。”女孩边喝边说。

“你这份聪明劲儿，也表现得太明显了。”阿标万万没想到，刚接触没几句，对方就杀死了他一大堆脑细胞，“虽然，也不算是很难猜到。”

“嘻嘻，这地方人比较杂，也是没办法的事。”女孩说着，将话题引开，“这几天，我都没叫你家的外卖，有点不好意思呢。”

“那我就得隆重介绍一下了。”阿标接过话头，“给你送来的是一份麻婆豆腐，事先声明，味道不太正宗，根据广东这边的气候改良过的，下了点榨菜和蚝油，用的是市场上普通的现切豆腐，有点老皮的那种。不过嘛，肯定对你现



在的胃口就是了。”

女孩看着阿标的眼睛，认真听他说完，然后才勺了一块豆腐，就着热腾腾的白饭送到嘴里。“唔～确实是可以。”

“哈，没说错对吧。”阿标有点自豪。

“嗯，我活得比较挑剔，说是可以，其实估计就是不错了。”女孩说，“呐，这段日子，我还有去一些网友的女朋友家里，洗过几次澡呢。”她说的网友，八成就是老刀口中有点情感波动的男人们。

“这样啊……对了，大家都叫我做阿标，你呢，我可以怎么称呼你？”

“叫我诗铃吧，唐诗的诗，风铃的铃。”

“这名字跟你一样，秀气。”这话一出口，阿标就觉得有点轻佻。刚好在这个时候，老刀一手拿着两瓶汽水，笑着走了过来。他和诗铃打了个招呼，接着也没多说什么，扭头就走。

“你先吃吧，我缓一缓。”阿标拿过一瓶沙示，一瓶碧柠，然后掏出手机，“这两个味道要是你喝得惯，随便拿就行。”

亚洲汽水虽然味道不错，但和所有碳酸饮料一样，不宜多喝。只有在需要思考的时候，阿标就总是会喝多一些。

直觉告诉他，这个女孩的问题，肯定不简单。

3.

还不到五分钟，麻婆豆腐饭和南北杏煲猪肺汤，就完全不见了影子。有些女孩就是活得不讲道理，不仅脸蛋用不着保养，就连做事都可以随心所欲，收得住的时候就是细腻婉约，放得开的时候就是活泼可爱。阿标眼前的这个女孩，显然就属于这一类。

“好了，汤足饭饱。钱我就不给了，你要是有啥想说的，就说吧。”诗铃往沙发上一躺，双脚一伸，用力吸了一口沙示，说道。

“我实话说吧，长期呆在这种地方，生活质量不太容易保证。”阿标收起手机，直入主题，“像你这样漂亮的女生，再这样下去，可能会遇上一些……麻烦事。”

“你这话说得，怎么就有点像是威胁呢。”诗铃的嘴角翘了翘，“其实麻烦事嘛，我已经遇上了。”

“哦？”

“我不是很了解你，不过听说过你的事情。”诗铃顿了顿，“我跟你挺聊得来的，就不妨跟你都说了吧。”

“你应该看得出来，我还没出来工作，用着的是爸妈的钱。怎么说呢，我爸妈都是潮汕人，结婚二十多年了。他们婚后打拼了好长一段时间，我爸还去了一阵子外省，然后才有了我。在那之后，他们也没有再给我添一个弟弟妹妹。这对潮汕人来说，还是比较罕见的。”

“我爸在海关工作，现在应该是处级了吧，我妈是一间重点大学的教授。不太谦虚地说，我应该算是生在了一个中产家庭。据说女生都得富养，所以我从小想要啥，只要不过分，基本都不会缺……喔，男朋友除外。”

“这个……倒不用特别说明。”阿标挠了挠头。

“哈，就当是补充说明嘛。”诗铃接着说，“我爸妈坚持的是精英教育，听起来好像很严苛，有很多规矩，其实思路只有一个，就是学会如何一代活得比一代体面。”

“这个字眼，听起来就已经十分沉重。”

“嗯，追求体面这种事情，往往结果就是，人前人后活得不太一样，甚至完全不同。像今天这样的外卖，我爸妈是绝对不会吃的，只是要维持这个格调，背后就要投入一系列的人力、物力和精力。猪肉要来自规定农场的土猪，蔬菜得要是几乎没有公害的，米饭必须是没有做过漂白的，饮用水就一定要从山上运下来……然后煮饭需要一个阿姨，收拾需要一个工人，林林总总加起来，一顿饭端上桌，价格可能和在外面大酒店吃的时候差不多。当然了，这种程度的体面还算是花在实处，毕竟只要有条件，吃得精致一些又不会让世界毁灭。”

“到了要应酬的社交场合，情况就更加复杂了吧？”

“那肯定。要不你以为，为什么两双放在一起的皮鞋，穿上去的感觉差不多，但是价格就可以相差几十倍，甚至上百倍？”诗铃的话匣子打开，就没想过收住，“更不用说，有些花费纯粹是额外的。就是因为要去认识人，我爸先是学会了打网球，接着又去学了高尔夫球。这两项运动，一整套装备买下来，汗还没有怎么出，钱包就已经出去好大一块了。更不用说，每次打球都需要场地，打完需要吃个饭，吃完饭需要洗个桑拿……好吧，这些毕竟都是运动，倒是最近，我爸不知道凑了什么圈子，开始收藏一些石头和瓶瓶罐罐了。”

“那样的话，总觉得你家的收入不太够用啊。”

“你是想问，我爸妈是否有特别的收入，对吧？”诗铃摇了摇头，继续说，“那估计得让你失望了，我爸妈追求的体面，是需要得到这个社会认同的，因为只有这样，才能够让更多人知道和了解。简单点说，有可能被抓的事情，不值得做。”她将手中的玻璃瓶放下，“接下来我要说的，你可能不一定理解，但我还是得说出来。”

“OK，你说。”

“我觉得嘛，就是因为我爸妈完全按照社会的规则来玩，我作为半个局外人，才会觉得有点难以……怎么说呢，难以认同。曾经，我爸给我算过一笔账，单靠他两打工的收入，做到衣食无忧，用十来二十年在市中心买个三居室，是没有问题的。但如果要过得更好一些，就必须要投资，而对于平民百姓来说，这几十年来最好的投资，似乎就是买房卖房。”

“这个好像已经变成一种共识了。”

“是的。我爸妈做的房产投资不算多，但几乎都是押对了。他们结婚前就一人有一套房子，结婚后，在生我之前又合买了一套。那会儿他们的住房公积金比例很高，加上单位还有补贴什么的，买了基本不影响生活。到了我小学的时候，可能是感情已经牢固了吧，他们卖了各自名下的那套房子，补了点钱，又重新买了两套，一套在天河东，一套在珠江新城。我们住在广州的就知道，这两套房子，现在少说都涨了一倍。”

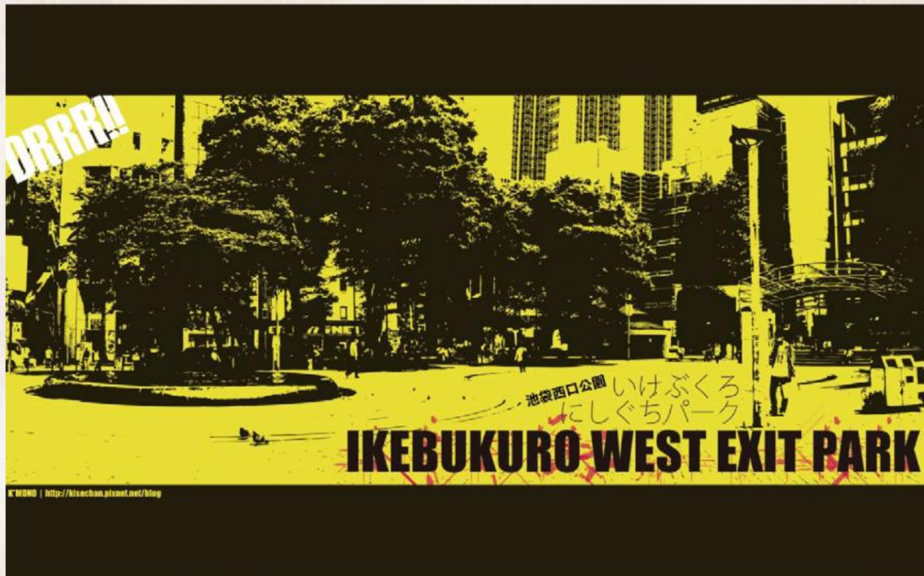
“据我了解的话，应该远不止。”

“嗯。后来，我考上了高中，房价也变得比较平稳了，我爸就把我们一直住着的老房子给卖了，跟熟人买了两个车位，和两套小一点的学位房。感觉换到很多吧？其实真要算下来，还多出一些现金呢。我妈说，就这些现金，要是回到生我之前，说不定还可以投资一套房子。”

“这些车位和学位房，都不是要留下来用的吧？”

“那肯定。我们现在住的珠江新城，本身就有一个子母车位。”诗铃换了一瓶碧柠，继续说，“接下来就是第二轮的收成阶段了。我爸妈四套房子，自己住着一套，卖了一套维持现在的体面花销，其他两套租出去帮补家用。多出





来的两个车位，现在租给了朋友，就当是卖个人情，后面随时也会出手。你懂的，只要不出意外，后面的几十年，我爸妈都会继续这种投资——收成——再投资的套路，用资本滚出更多的资本。”

“我觉得应该可以接受吧？毕竟这样操作，一不违法，二不乱纪。而且，对你来说这是一件天大的好事，不是么？”

“你真是这么想的么？”诗铃往前俯身，秀发滑落，犹如瀑布倾泻，“我爸妈都是高级知识分子，算是社会上的精英了，但他们的本职工作，顶多就只能提供第一桶金。资本滚动创造的价值，远大于平常的工作劳动，这样的人生真的正确么？”她看着阿标的眼睛，说道。

“关乎到人生，应该没有办法用简单的正确与否来衡量，每个人都有不同的角度，总会有一种合理的解释吧。”不知不觉间，阿标也喝光了两瓶汽水，他摊手说道，“话说，你的问题实在是有点大，完全把我吓了一跳。我本来以为，你纠结的不是情情爱爱，就是学业工作，没想到……”一时之间，他也不知道该说些什么。

“我是最近这几年才发现，自己的人生出现了一道跨不过去的坎——不怕你笑话，我觉得这么说一点都不夸张。如果我不经商，不创业，没有办法一夜暴富，那想要活得更好，似乎就必须继续做买卖投资。我躲不过，也绕不开，要不就是认同这样的价值，要不就是被通胀和物价逐渐抛弃。”诗铃说着，俏丽的脸庞让人难以直视，“所以我冷静地向爸妈提出了抗议，我想要有自己的选择。他们都是有教养的人，没有因为顾及面子非得说服我，只是给了我一段时间，让我好好想想。”

“我想，你家里人越是讲道理，你就越是觉得跨不过去，越是难以认同吧？”

“是的，我甚至感觉到，我爸妈也曾经挣扎过，反抗过，他们也思考过其他的出路。现在这样的投资规划，其实是他们深思熟虑，综合各种风险和收益之后，觉得最为稳妥的结果。我们家里，从来都不缺乏快乐和温情，但维系着一切的基础，永远都是客观和理性。”

“这好像是你第一次说‘我们家’吧。”阿标笑了笑，说道，“对于很多人来说，你现在的问题，顶多就算是富贵人家的多愁善感。不过，我能理解你的困惑，这其实和生活质量无关。例如啊，最近的房产销售，最喜欢的一句宣传语就是‘X 月不买房，一年又白干’，X 可以是 1~12 中的任何一个数字。似乎要是不搭上这条快车道，哪怕我们平时再努力，手上的资本都会不断贬值、缩水。人生总是会遇到很多无法改变的事情，如果你没有办法接受，那对你来说就是一种痛苦。”

诗铃叹了一口气，点了点头。

“这事情说起来太沉重，我会帮你一起想想的。”阿标看了一下手机，也是时候回去了，“我看你应该还会在这里呆着，这里的网民形形色色，说不定能够给到你一些启发。只是嘛，既然人生这么多困难，玩游戏的时候就不能亏待自己。”他边说边站起来，走到电视柜前，选出了一张 PS4 游戏碟，“我推荐你试试这款《这是我的战争》，说的是在战区的极端环境下，人们如何寻找食物，守护据点，顽强地生存下去的故事。我跟老板已经商量过了，你可以在这里玩，不额外收费。”

“噗～”诗铃“噗嗤”一笑，“你这个广告还真硬。不过刚好，现在流行的游戏我都玩不转，就试一下你的眼光好了。”

阿标有点尴尬地搔了搔头。这一路谈下来，都是诗铃占据着主动。这个女孩实在太过聪明，所以才会有一些特别的烦恼吧。

“对了，别人都说你是麻烦终结者，这里不是日本，你家又不是开水果店的，这样真的好么？”诗铃的脸上露出一个俏皮的表情，问道。

对于这种上门抖梗的，阿标一向都是来者不虚：“我觉得还行，总好过别人叫我食堂老板吧。你想想，小林薰比我霸气，黄宏比我帅气，做饭的是我妈，管钱的又是我爸，我岂不是更尴尬？”



两人对视了一眼，会心一笑。

没有多少人，愿意成为《池袋西口公园》中的伊藤诚；也没有多少人，希望变成《深夜食堂》里的中年老板。

但是，总会有一些人，哪怕收益和投入不成正比，还是愿意热心地帮助别人。

当然，对方要是一个漂亮的女孩子，就再好不过了。

4.

第二天是周三，听说中午送的汤是紫菜玉米蛋花羹，“别趣”网吧的订餐量就增加了十来份。这个汤是阿标拍脑袋定下来的，他发现沉迷游戏的网民都贪图新鲜，说不定老火靓汤和新鲜菜汤间隔着做，会更受他们欢迎。套餐的价格既然是固定的，那材料的成本就不是关键，好不好吃才是大家会去关心的事情。在这个年头，良心固然是要有，但如果换上新的策略，一来可以节省少许人力，二来买账的人又高兴，那何乐而不为呢？



十二点刚过，哼着 Beyond 版本的《海阔天空》，阿标就推着一辆小板车，来到了“别趣”网吧门口。今天天气比较热，阿标一路走来也出了点小汗，但在推开网吧门口的时候，还是闻到了一股扑鼻而来的烟味和汗味——浓烈，悠长，还融合着老旧空调喷出来的味道。

像诗铃这样的女孩，怎么看都不应该属于这里。她就像是天空上的一颗星星，骄傲而又自由地闪耀着，有点突兀地提醒着周围的人们，这个世界除了高楼大厦，还有真正无尽的远方。

昨天回去之后，阿标几乎没有闲着。他先是像往常一样，去市场买好菜，该洗的洗好，该切的切好，将前期工作准备妥当。剩下的事情交给两老张罗后，他就躲进房间，翻起了网站和书柜。

新时代的互联网虽然发达，但大部分的免费信息还是流于表层。对于涉及社会人文的一



些问题，需要进行严谨的逻辑思考时，网络上的不少分析，就不怎么靠谱了。它们要不就是结论很吓人，点进去一看，说的全然就不是那么一回事；要不就是论点论据排列得井井有条，但一经仔细推敲，往往就发现作者是先有了观点，再找的证明。

在面对众多垃圾信息一筹莫展的时候，书本就开始派上用场。

现在看书的是人越来越少了，特别是在玩游戏和阅读之间，我们总是愿意选择前者。不过，阿标作为一个游戏玩家，家里还是有着好几个满满当当的书柜。一个故事可以使用影像来表达，一个想法可以通过语言来描述，但总有一些抽象的事物，是需要受众跟着一起思考，才能够顺利传达的。在这种时候，枯燥的文字就有着无可比拟的优势。

坦白说，诗铃的问题太过特别，甚至缺乏着必要的实感。阿标不觉得自己可以给出解决的方法，他只是在想，有没有其他解释可以站得住脚。但看着房地产市场每年发布的数据，他越是探寻就越是理解诗铃的困惑，他不止一次反问自己，是否真的可以有其他选择，让投资之外的努力显得更加珍贵?

只用一个晚上的时间，阿标找不出答案。

小英的呼喊将他拉回了现实，她是老刀的侄女，高中肄业后就过来帮忙。“标哥，出大事了。有两伙人上了二楼，大伯也跟了上去，但好像根本压不住。”上楼的地方挤着好些人头，做事认真的她一脸焦急。老刀不止一次说过，小英要是他的女儿，就好了。

“总觉得被你叫得好老，而且一不小心就得变成老板的便宜儿子呢。”阿标从小板车上卸下两个保温箱，笑着说。他对事态的发展早就有所预料，只是他相信，在事情闹大之前，诗铃有足够的能力保护自己，“你先不要急，慢慢说，两边带头的分别是谁？哪边的人比较多？”

“人多一点的那边是伊泽，人少一些的那边是高佬。”小英说得飞快，“先是高佬带来一群人，说要请楼上的女孩出去吃个饭，好好聊一聊。估计是收到消息，伊泽很快就接着赶到，嚷着要请大家吃巴西烤肉，有人送餐上门，哪里都不用去。那个女孩没有表态，两边谁也不愿意让步，于是就耗着，说不定都快要打起来了。”她话音刚落，楼上就传来了起哄的声音。

“了解了，我上去看看。另外，需要你帮我干一件事情。”阿标抄起笔，写下了一个手机号码。

5.

二楼的那个小角落里，现在站着的全都是男人。

诗铃坐在沙发上，拿着手柄翘着腿，有点无奈地看着眼前的电视屏幕。

屏幕上，是正在暂停的《这是我的战争》，左上角的生存天数已经去到了42天。如无意外的话，只要顶住强盗的疯狂抢掠，很快就会收到战争结束的消息。

只是，现实总是和游戏有着微妙的差异。在屏幕的两边，一边站着一群人，正在虎视眈眈，剑拔弩张。

“……所以我说，吃烤肉比较实在，大家也都开心，你们说是不是？”说话的人是伊泽，一个剃了莫西干头的青年。伊泽是他的诨名，据说是因为比较喜欢《英雄联盟》里的冒险家，所以起了这个名字。

“是啊！”“谁要去吃什么鲍鱼龙虾嘛……”“出去了都不知道能不能回来呢。”伊泽带来的人围了大半圈，跟着纷纷附和。

“小子，你今天皮痒，就是想跟我对着干，是吧?”高佬一拍沙发，吼道。他生得一脸横肉，不仅人长得高，身体还很壮。站在他身边的只有七、八个人，但一个个要不就叉着腰，要不就环着手，一点都不怵。一看就知道，高佬这边的一帮人，在底层社会混得要久很多。

“我怎么干关你屁事，你爱吃就吃，不吃就滚。”伊泽说着，扬手叫来身边的伙伴，“你给我打电话点餐，就要……”

“喂！”伊泽话没说完，高佬就手一撑，飞身跃到了身前的沙发上，“你说多一句试试？”他伸出食指，点着伊泽说道。

“说就说，怕你啊？”伊泽一愣，随即说道。他瞄了瞄周围，终究没有把刚才的话接上。

“我说小子，大家都是出来玩的，别把自己搞到下不了台。”高佬往前一跳，顺势坐到了沙发上面，“你家里就是做出租屋的，有多少斤两我们都知道。请吃巴西烤肉？你今天问妈妈要够钱了吗？”他说完，身边的人都一起笑了。

“你说了那么多，有意义么？”伊泽也不甘示弱，“你有没有问过诗妹，你那顿狗屎大餐，她愿不愿意去？”

“这个不麻烦你费心，我总有办法请她去的。”高佬嘿嘿一笑，说道。

“不好意思。”诗铃冷冷地说道，“我从一开始就讲了，没兴趣。”

“呐，听到吧？对你没兴趣。还有脸的话，就别呆在这里丢人现眼了。”伊泽摊了摊手，“我们等会还得吃烤肉呢。”

“不好意思。”诗铃的声音毫无起伏，“我刚刚就讲了，也没兴趣。”

“你说你，自作聪明，自讨没趣了是不？”高佬说着，转身向诗铃竖起了大拇指，“诗妹子你有个性，我喜欢。诶……我知道，你现在不喜欢我，但没关系。我有的是时间，你可以慢慢看我表现嘛。”

“你这个人还真是，完全就不要脸。”伊泽说着，绕过沙发，往后一趟，也坐了下来，“诗妹的意见我先不问，我就问你，你要怎样才愿意消失？”

伊泽坐下来的那一刻，高佬眯了眯眼睛。下一个瞬间，他一个箭步踏上桌子，就去抓伊泽的衣领。混得久的人，往往出手知道轻重。

但是，年轻人要出位，通常就是靠狠，靠辣。伊泽嘴角一翘，出脚一踹桌子，顿时就让高佬踩了个半空。不等高佬有时间反应，伊泽抓起地上的汽水瓶，抡起就往面前的后脑勺砸去。

在街头打架，高佬也算是经验丰富。危急中他也顾不了太多，往桌上就是一个侧滚。

“啪！”伊泽的这一砸毫无留手，直接就在高佬的肩膀上炸开了花。幸亏，瓶身刚好是打在了肩头上，没有立刻见血。

“你娘亲的！”高佬啐了一口，也是不作多想，双手一压桌面，飞起双脚就踢到伊泽的胸口里。

这下伊泽也没能躲开，连人带沙发都往后一仰，翻到了地上。

兔起鹘落间，他们就交了几手，大家都没有



完全反应过来。高佬的双脚一碰到地面，就立马俯身捡起了两个完整的汽水瓶。按照混混干架的脾性，只要他扑上去，整个场面就会控制不住。

说时迟，那时快，只见两条身影从高佬背后抢出，一左一右抱住了他的肩膀。一边是老刀，一边是阿标。高佬往前冲了几下，最终还是被死死按住。

“要打就选个好地方，别坏了我的生意。”老刀黑着脸。

“打之前最好先结个账，你们都有人叫了我家的外卖，没有什么龙虾和烤肉，很便宜，一点都不贵。”阿标则变出一个笑容。

“放开，你两别充好人。”高佬咬着牙，瞪着伊泽，“今天就算我宰了他，一样赔得起。”他的几个同伴见状，走上来就想帮忙。

就在这个随时可能失控的当儿，诗铃倏地一声站了起来，似乎想说些什么。

突然，一个中年大婶拿着扫帚，猛地闯进了大家的视线。“哎呀闺女，你可真傻呀。”她抓起诗铃的手，就这样说道。

诗铃的脸上一红，话到嘴边，就没说出口。

“你等着，我先把这堆破事给解决了，再跟你好好聊聊。”

大婶扭过头来，把扫帚一顿，就挡在了伊泽面前。她看着高佬，语气立刻就变了：“你要宰了谁，给我说多一遍？你说要赔，我就看你赔不赔得起？”

“你谁啊？嫌命长了是不是？”高佬挣开了双手，站定说道。

“我就是他娘亲，大家都叫我甘姨。”甘姨指了指身后的伊泽，说道。那做儿子的缩了缩头，然后不知道抽了哪根筋，居然对着高佬做了一个鬼脸。

高佬火气一冲，握紧汽水瓶就想绕过去追打。

“你的房东是老崔，对吧？”甘姨淡淡地说了一句，就让高佬缓下了身形，“他好像有一年没加你租金了吧。”

“那，那又怎么样？”高佬有点愕然。

“我记得你们几个，都是租在这一区的。我这辈子没啥了不起，就是做成了一个包租婆，认识了一些朋友。”甘姨把扫帚放下，坐到了诗铃边上，逐一看过高佬身边的几个人，“你们都不是没有前科的了，我要让你们租不到房子，也就几圈麻将的事情。不信的话，你们大可以试试。”

这一席话，让高佬的神情陷入了凝固。“你这老女人，是要杀人不掉血，打人不露脸啊。”他咬牙道。

“不敢。”甘姨正色道，“出门都是讨个生活，今天的事情，我只想要大家各让一步，谁也别为难谁。”

高佬看了一下自己的同伴，又看了一下诗铃，脸上一阵阴晴不定。他这种人，爱一张面子，争一口气，但要权衡利弊起来，还是会考虑再三。

阿标和老刀对视了一眼，默默地捏了一把汗。面对几个来势汹汹的彪形大汉，哪怕请来了甘姨这尊菩萨，他们心里也没有多大的底气。但是现在，明眼人都能看出来，高佬算是被唬住了。

“我有点饿啦。”诗铃轻轻地打破了僵局，“刚才是谁说请我们吃饭来着？现在十二点多了，烤肉估计赶不及，要不就叫点其他外卖吧？”

“哈哈，是我……”伊泽志得意满地冒出头来，马上就被甘姨狠狠地横了一眼。“诗、诗妹，你想，你想吃点啥呀？”他的声音瞬间就萎了。

“我昨天试了一下，觉得阿标家的外卖挺不错的。”诗铃一脸期待。

“这样吧，估计大家都饿了，这顿就我来请好了。”甘姨发话，“阿标，今天的例汤是什么？”

“紫菜玉米蛋花羹，清热养心，刚好对口。”阿标心里暗叫不好，但也只能够回答道。

“这种汤，我过完手瘾回家，随便都能做。”甘姨一脸无情，“今天事情多，大家都累了，就算个团购价，10元包一个饭加一个汤咯。”

“您德高望重，说是啥就是啥吧。”阿标无奈，刚是让小英打的电话，以为找不上自己，但终归还是躲不过。

“喂，你们几个，留下来一起吃饭吧。”甘姨走到了高佬面前，说道。

“哼，你这是要请我吃罚酒？”憋了好一会儿，高佬才说出一句话。

“随你怎么理解。”甘姨顿了顿，继续说，“我儿子那下，有点他老爸当年的影子，比较狠，但我看你应该没啥大碍。而且你也挺硬朗的，回了一脚，双方就当是扯平吧。废话我就不说了，回头我跟老崔他们通通气，下个月给你们装一条好点的宽带。”

“那还真是谢谢了。”高佬的嘴角抽搐了几下，最终还是没能换上一个合适的表情，“就不劳烦大地主请客了，我们自己解决就行。”

“哦，那好走不送。”甘姨摆了摆手，一副没眼看的样子，“最后我奉劝你们一句，只要还住在这边，就不要再来惹这个女孩子。”她想了想，又追加了半句，“另外，最好也不要来找我儿子晦气。”

不知道是谁先带的头，大家居然在网吧鼓起了掌来。

6.

网吧里发生的事情，往往来得快，去得也快。阿标家的外卖加急送餐上门，大家一哄而上取好，然后就散回到了各自的座位上。

跟身边的人和事相比，这里的人们更在意眼前的那块屏幕，以及对面那个单纯刺激的世界。总有人说，现在的免费网游是充钱才能变强，但不管怎么说，这样的游戏规则还是童叟无欺，简单明了。人家的商城就摆在那里，能够努力的方向早就指好了，愿不愿意都是一笔买卖，谁也怪不了谁，谁也不用怪谁。

阿标将沙发摆正，请老刀、甘姨、诗铃和伊泽坐到了一起。这一桌他算下了血本，上的是鸡肉双拼饭，盐焗手撕鸡拼可乐鸡翅，大家应该都喜欢。只是，老刀和甘姨一向没有多大的交情，客套了几句，就托着饭盒走回了一楼。临走前，他向阿标点了点头。

“你家的手撕鸡，在这天气，放着放着都有点酸了。”甘姨一边吮着骨头，一边循例嫌弃着说。



“可能是芝麻和油没配好，下次我们一定会注意，会注意的。”阿标陪笑着，说道。

“多长点心，这年头，搞实业赚钱不容易啊。”甘姨自顾自地说，“你家也是实诚，埋头苦干到现在，就只有一个门面，还不是在路边。”

“小生意都这样，小本营生，都是靠熟人口碑，靠您们提携。”

“你这是吃了啥，几天没见，嘴上的功夫又长进了。”甘姨挑起一只可乐鸡翅，“我们这一代老咯，以后都是看你们的了。”

“哪里，这一区的外卖，要不是您们帮忙宣传，我们家就可能做不下去了。以后，甘姨您的生意越做越大，到时候还是希望，有空就帮帮我们。”

“哈哈，那一定，那一定。”甘姨开心笑道。广州本地有一部电视剧叫做《七十二家房客》，甘姨现在出租着的物业，按单间算的话，早就不止七十二间了。这里面固然有她自己名下的房子，但这几年市场发达了，运作的方法也就多了起来。她学着深圳的同行，转向做二手房东，从一手业主那里一次性租十年，然后将房子改出少则三四个，多则十来个的单间，接着再放给各种短租客。

据说有一次，甘姨打麻将赢了大钱，带着三四个牌友出去吃饭，路过这一区的南方电网，就站在门口乘了一下凉。看着那富丽大堂上写着的“万家灯火，南网情深”，甘姨估计是意气风发，居然说了一句：“我做人也不贪心，要是点起了千间灯火，我就免他们一个季度的电费。”估计是大家都觉得不太可能吧，在阿标周围的世界里，这段话竟然越传越开。后来，可能是想了一下不太划算，甘姨在一次牌局中就补充解释说，到时候电费是要免，要免也是一个季度，但是，只有第一千间才有这个优惠，大家千万要算好了，别到时候吃亏。

阿标抬头看了看诗铃，发现对方也在瞄着自己。只是伊泽净说着一些有的没的，不断往她身边靠，她只好保持着一个礼貌的距离，随口打发着他。

“儿子，你就别蹭了，没看到么，人家闺女对你没意思。”甘姨没好气地说道，“你就不能争气一些，来个先礼后兵，再欲拒还迎么。”

伊泽鼓了鼓腮，张嘴喝了一大口汤。

“噗～”诗铃忍不住笑出了声，“阿姨，你的成语用得好有意思。”

“这不，我都是从麻将桌上学回来的，现学现卖，从来都不管对不对。”甘姨倒还真不在意。

“阿姨，我爸妈都是打工的，我平时很少接触你这种生意人。在我看来，你们这种叱咤风云，什么大场面都见过的，活得才算有意思。”诗铃托着下巴说道，“现在出来谋生的人那么多，生意应该越来越好做了吧？”

“哎，哪里有。现在不比十年前了，广州的发展已经没有深圳快，你看，房价都被妥妥地超过了。”甘姨吃完最后一口饭，把勺子一放，说道，“我这个人认死理，其中一个就是，房价涨得快，城市的发展才会快。”

“啊，是这样的么？”诗铃一脸认真的疑惑。

“当然。大道理我不懂，我就跟你说说租房子的事情。”甘姨拿起筷子，比划道，“首先，有个道理你们都懂，房价贵了，租金自然也会高。五年前，我们这一区的三房一厅，楼梯楼，三个房子分开租出去，大厅、厨房和厕所都是合用，一个房间平均是八百到一千块钱。现在呢，虽说广州房价涨得不快，我们这一区更是拖了后腿，但一平方总得升了三、四千块钱。我这房子呢，自己不买了，从别人手上租过来，再租出去，一个三房一厅隔成六、七个单间，一个单间平均是收一千二百到一千五百块钱。”

“这样算下来，还真是赚不少啊。”

“嘿，这个就不说了，改房子要钱，装空调，搞热水器，买床和衣柜都要钱嘛……这些都不是重点。”甘姨摆手说，“重点是，房租贵了，你企业不开高点工资，就留不住人。然后你出来打拼的，不努力去赚钱，说不定就租不起房子了。这样一来二去，你说社会是不是就越来越有动力，城市就越来越有活力？”

“听上去好像是有点道理。”诗铃点了点头，“不过，房价和租金都在涨，要是来这边打拼的人想买一套房子，真正安定下来，感觉也是越来越不容易了。”阿标看得出来，这女孩是想了解得更多一些。

“是啊，这个我也知道，但我们这种平民百姓，又有什么办法呢。”甘姨叹息道，“不过闺女啊，有句话很粗鲁，但也很有意思，叫做人都是逼出来的。我们经历过吃不饱饭的年代，就知道现在是一年比一年好，大家纠结的，几乎都不是最基本的吃饭问题。你们生出来的时候，我们东拼西凑出来的环境还可以，因此你们的起点和眼角都很高，真要让你们回头熬一下，也不算太多，你们就叫得那个响……我也不是说你们，就看我儿子，他总跟我说代沟代沟，我觉得呀，能不能吃苦，才是最大的代沟。”

“切……”一边的伊泽叼着牙签，满脸的不以为然，“说得那么好听，等一下还不是跑去打麻将。一个月下来，除了收房租的那几个小时，也没见你怎么勤快过。哩，现在可以支付宝转账了，都不用自己跑咯。”

“诶？还轮到你来说我？这么多租客，每星期都有人入住或者退房，没见你去关心一下，打理一下？”甘姨伸手就拔掉伊泽嘴上的牙签，“要不是你爸在张罗，你能天天游手好闲，不务正业，东捅一个马蜂窝，西踩一坨黄狗屎？”骂起儿子，她倒是出口成章。

“我觉得，伊泽的本性还是不错的，就是有点太狠了。”诗铃打了个圆场，“刚才要不是他帮我挡了一会，我都不知道现在会被夹到哪里去了。”

“嘿嘿，你喜欢就好……”伊泽歪头看着诗铃，嘴角都快要滴出水了。

“不过阿姨说得没错，我对你是一点想法都没有，以后肯定也不会有。”诗铃正色说，“倒是我不太懂这边的规矩，能多交一个朋友，我还是很愿意的。”

伊泽合上嘴，一脸的失望。只是没过几秒，他似乎就想通了。“没事没事，等一下加个微信，我们慢慢聊就行。”他看了看五连坐那边，发现有人快打完了一局，“你们的话题好无聊，我就不耗着了，今天要上分，你们继续。”说完他也不等甘姨答应，一溜烟就跑了。

“上坟上坟，一天就想着上坟，我不在的时候，你还能上得那么勤快就好了。”甘姨嘴上骂着，也没有真去阻止。“这家伙就是一事无成，书没读好，除了玩，就没有什么擅长的了。”

“这阵子还好吧，没有之前那么喜欢惹事了。”阿标帮大家收拾好剩下的饭盒，说道。

“嗯，那也是。对着个电脑屏幕，敲着键盘鼠标，总不会弄伤自己，也不会伤害别人。”甘姨有点落寞，“我们以前是属于，你怎么努力都不来钱，没办法，干着急。现在可好，用钱滚出钱，稍微注意一点就不会亏钱，根本就不用怎么费劲——但是，要教下一代自食其力，就真不知道该怎么做了。我们现在啊，压根就做不了榜样，总不能让孩子回到几十年前，看我们种地的样子吧。”

诗铃和阿标对望了一眼，都觉得想到了什么，但一时半会也说不出来。

“我觉得，伊泽的生活总比我好呀，至少这辈子衣食无忧。我现在每天都像爸妈一样努力，但或许整家人都赶不上这个时代了。”阿标耸肩道。

“别怪我乱说，那是你爸妈没眼光。”甘姨倒是直肠直肚，“二十年前我就跟他们讲过，做小生意永远就是小生意，跟打工一样，赚多一点挣少一些都不是什么事儿。”她踩了踩脚下的地板，“只有这种东西，才是最实在的。它不叫房，不叫地，就叫摇钱树。”

“话是这么说，但也有人投资商铺，投资公寓的，现在亏到血本无归吧。”阿标沉吟道，“而且像您说的，这树要是种下了，摇一下就来钱，钱来得太安逸，太顺当，对从小就在树荫下长大的人来说，也不见得是一件好事。”

“确实是这样。”诗铃心有同感，“我爸妈虽然是打工族，但也买了好几套房子，现在我吃喝玩乐都是靠着他们，有时候真的很开心，但开心过后，总是会有一种不踏实的感觉。而这种感觉，逐渐就会变成一种害怕，害怕自己错过了什么，害怕自己忘记了什么。”

“闺女，你爸妈都是读过书的吧，那样才能教出你这种乖巧的女孩。”甘姨看着伊泽雀跃的背影，有点触景生情，“不像我和孩子的死鬼老爸，都是洗脚上田，卖了不知道多少代日夜对着的那些田地，从两三间房子做起来，磕磕碰碰才走到今天。以前是天天干活，没能力去多想。现在是天天打麻将，不想花时间去想。要是以后，真的要收什么房产税，这行当估计就没有现在好搞啦。”她有点黯然，“这么说来，有时候还真怕走了之后，那边的祖宗问我，田地都去哪里了呢。”

有时候，总会有一些选择，我们真的分不清是来自时代的判断，还是个人的决定。一老两少各有所思，纷纷低下了头，默默地让这个话题自己散去。

“话说诗铃，你家里有没有跟你聊过，啥时候回去呢？”好一会儿之后，阿标率先打破沉默。

“我爸妈说，只要我想通了，随时都可以回去跟他们讨论。有必要的时候，他们也会自己来找我。”

“闺女，我的意思啊，不管你有什么没想通的，能回家的话，就早点回去吧。”甘姨劝解道，“这网吧鱼龙混杂，住哪里不好，非要选这里？都不知道你爸妈是怎么想的，要是我，找个人看着你也好呀……”她说着，有意无意地扫了阿标一眼。





7.

当天晚上，将近凌晨。“别趣”网吧里的大部分地方，都进入了白热化的战斗状态。兴奋的欢呼声，快乐的哄笑声，失落的叹息声，愤怒的斥责声，此起彼伏，交相辉映。在广州这个城市，在这么一个钟点，刚好才是大家都投身到娱乐中去，释放压力，释放自己的黄金时段。

但在网吧二楼的那个小角落里，那些单纯粗放的情绪，似乎一直都没有办法找到突破口。现在，诗铃依旧占据着中间的那张沙发，累了一天的她已经睡着了，身上盖着阿标拿来的被子和衣服。分坐在两边的是老刀和阿标，一老一少对着一壶功夫茶，前者正在得意地演示，什么叫做关公巡城，什么叫做韩信点兵。作为一个在潮汕长大的男人，老刀泡茶用的是凤凰山的普洱茶叶，这种茶叶泡出来的味道香醇悠长，晚上喝也合适。

角落那边的电视屏幕上，《这是我的战争》依旧开着，黑白色调的画面映在两人的脸上，有一种过时的、让人怀念的美感，这是深夜才会发酵出来的独特氛围。这天下午，诗铃已经用女记者、短跑选手和大厨的初始三人组通关了游戏，晚上重新开了一局，进入到了DLC“孩子们”的新内容。这个DLC提供了父女二人一同生存的模式，父亲作为直面一切的守护者，以及身体力行的教育者，他不仅需要教会女儿如何制造工具，种植蔬菜，收获鼠肉，还需要教会她如何创造快乐，寻找价值，体察人性。

可能是触景生情的关系，诗铃这一遍玩得特[illegible]，父女二人造火炉，封漏洞，陆续放下三个捕鼠夹，就这样坚持到了第22天。就在这一天的晚上，游戏给出了一个新的可选探索地点：安静的小屋。第一次去的时候，看着两位手无寸铁的老人家，诗铃打开冰箱看了很久，终究还是什么都没拿。结果，后来她准备了一些热食，想给这对老夫妇送去的时候，却惊讶地发现，两个人已经饿死在了床上，变成了两具冰冷的尸体。

诗铃不知道，游戏这样的设计，是否和自己闯进了小屋，翻箱倒柜有关。只是在PS4上，这款游戏除了重新开局，就没有办法回到之前的日子，重新进行选择。两位老人家死了之后，父女二人都陷入了伤心状态，互相安慰了好久都不见起色。诗铃之前想好的计划被惨剧彻底地打乱，后面的日子她玩得越来越艰难，想得也越来越久。最后，估计是精力已经有点跟不上了，她拿着手柄，就这样在沙发上睡了过去。

“我想你也已经猜到，诗铃的爸妈，跟我算是老朋友了吧。”老刀给阿标倒了一杯茶，看门见山地说道。

“嗯，我想诗铃的爸妈心再宽，也不可能任由她留在这里，不闻不问。”阿标呷了口茶，说道，“她爸妈和你都是潮汕人，她这次离家出走，偏偏又选到了你这里，怎么看都是有联系的。如果我没猜错，要是诗铃不是碰巧来到了‘别趣’，第一天晚上就会被带回去了。”

“按我说，还不一定是碰巧呢。”老刀轻笑着说，“诗铃是一个很聪明的孩子，她做出来的这些选择，也是想向父母证明，自己拥有面对这个社会的本事——她只是需要机会。”

“你们老一辈的一个比一个会说，一个比一个鸡贼，看来根本不需要我出面，你们自己搞定不就好了嘛。”阿标有点无奈，“这事情扯上我，估计是想加多一层保险吧？”

“不只是你，其实甘大姐都算是知道一点消息的。诗铃的爸妈也有想过，这一区就那么大，女儿玩累了，说不定就会找个地方住上几天，这事情找甘大姐打听，就再合适不过了。”



“敢情这么说来，高佬和伊泽打的那场架，也是一次增添冒险色彩的戏码？”

“那倒不是，他们的冲突纯粹意外。我也是看到有点压不住的苗头，才找你过来帮忙一起合计合计。所以，后来甘大姐大显神威，然后又促膝长谈了这么久，都不能说是我们预计得到的。”

“哎，人的年纪大了，自然就成精了。”阿标感叹道，“不过，最让我摸不透的是，你和诗铃的爸妈完全就是两个世界的人，怎么可能一直都是朋友呢？”

“那你就有所不知了。大概二十年前吧，我和她爸爸，是坐同一辆火车去云南参军的，他在三连一排，我在三连二排。那会儿泰国和缅甸比较乱，坤沙的毒品王国如日中天，边境有时候会出些问题，我们就去帮一下忙。后来，她爸爸回来考了大学，一路平步青云，进了海关。我回来去了工商局，但我没啥文化，性子也野，没几年就跑了出来，零售、中转、批发啥都干了一圈，最后才搞了这么一间网吧。”老刀说得云淡风轻，但在那个年代，在边境“帮一下忙”，需要出动到解放军的，背后的故事就算不是波澜壮阔，也足以让身在其中的人们记忆犹新了。

“难怪你会有这么一个外号，叫老刀。实话说，第一次听到的时候，真觉得老土死了。”阿标吐槽了一下，然后说道，“既然在战场上一起出生入死过，那培养出来的革命情谊，就不是现在这个花花世界能够理解的了。”

“对。这几年，虽然大家走动少了，但每年的战友聚会，只要不是躺在床上起不来，就不会有人缺席。”说起战友，老刀脸上的商人嘴脸变得稍微模糊了，“在连队的时候，我跟诗铃的爸爸就比较聊得来，经常申请在同一天当炊事班。每年聚会敬酒，我总得要跟他喝上几杯。男人嘛，有的时候要摸着杯底才能说知心话。关于工作、投资之类的事情，他没有少向我炫耀，但说得更多的，还是家里两个女的最近做了些什么，又快要干些什么。都是些鸡毛蒜皮的流水账，真佩服他一个大男人，居然记得那么清楚。”

“过了这么多年，大家的人生际遇都有所不同，一旦在自己的身上聊深了，估计有时候会不知道怎么打住吧。”

“这么说也有道理，毕竟虽然关系还在，但大家顶多就是一年见一次面，逢年过节发一

下信息，道个贺，祝个喜。”老刀有点唏嘘，“你看诗铃家里，现在都是中产阶级了，买完房子，又去买车位。我呢，住着一间 80 年代的楼梯楼，整天就想着怎么存点钱，好给儿子张罗一间娶媳妇用的新房子。”

“所以你总是说，要是生的是女儿，那就没有这么多烦心事了。我和楼下的小英，听这话都听腻了。”

“那不是吗……”老刀苦笑道，“人家说，潮汕人都要生男孩，我这些年住在广州，怎么看都觉得没啥必要。这年头，活在大城市里面，要是年轻男的没有一套房子，别提什么自由恋爱，就算是牵线相亲，也会到处碰壁呢。”

“我反而觉得，恋爱这种事情，主要还是看自己。要是年轻人没有什么想法，也没有什么本事，爸妈帮得再多，始终还是会过不去。房子买了，就缺车子；车子买了，就缺有人守月子；月子有人守了，就缺有人带孩子……或许一开始，爸妈就不应该逼得太急，年轻人也得想好，自己在这个年龄，应该有的是什么样的条件。没有人天生是啥都有的，活用自己可以掌握的优势，是走向成熟的其中一个关键。我们都习惯将问题归咎于看得见的那块短板，殊不知最大的问题，其实是自己没有计算好应该装的水量。”

“你是想得通透，但可惜你和小英，甚至诗铃一样，都不是我的孩子啊。”老刀摇头道，“我和甘大姐差不多，都不太会教下一代。问题是，她留着好些房子，至少经济方面可以提供后盾。而我嘛，每天都得算着，有多少人会来通宵包夜，又有多少人会点个中午套餐。”

“看来，你找我来帮忙还是正确的，要是给你来劝，真不知道会劝到哪里去了。”该说的都说了，剩下的，阿标就只能把话题岔开。

“哈哈，所以说，我还是有点先见之明的。”老刀回过神来，哈哈一笑。道理他都听进去了，但人到中年，就只有这么一个儿子，有时候多大的道理，都没有什么意义。

“好了，躺着听了很久的那位，是时候起来咯，今晚可能会辛苦一些。”阿标伸了一个懒腰，然后就问老刀，“你跟我说了这么多，估计也是到了时候，要将诗铃送回去了吧？”

“你只猜对了一半。”老刀看了看手表，说道，“诗铃的爸妈只是说要过来，没有说一定要接她回去。”他一边说着，一边看着诗铃坐了起来。这女孩一脸被揭穿的模样，夸张地打了一个打哈欠。

阿标笑了笑，不置可否。他本来就没有想过要站起身。“老规矩吧，等会给我一人送两支汽水，一支要沙示，一支要碧柠。”



8.

一个小时后，“别趣”网吧里的电脑，依旧差不多全部亮着。没有多少人留意到，有一对穿着普通衣服的男女，在老刀的带领下，坐到了二楼的那个角落里。

八支亚洲汽水，黑色的是沙示，白色的是碧柠，两两相间，冒着气泡，摆在了桌子上。这个品牌的汽水，当年的宣传口号是“够气够味”，主打三个味道，还有一种叫做橙宝。只不过，阿标觉得这个世界已经够复杂的了，什么颜色都有，什么味道都要尝尝，那在可以稍微任性一点的时候，例如在喝汽水的这个当儿，他希望只要接触两种颜色，不是黑，就是白。

我们小时候看动画片，故事里的角色不是善良友好，就是穷凶极恶，足够地简单，也足够地有趣。长大后，我们难免要逐渐明白，这个社会不是只有善恶二元，能够走在两者中间，既是一种本事，也是一种经验。但是，当跨过了成熟的那道坎，有时候我们回头再看，那些只有好人和坏人的世界，说不定就是我们最终向往的那个地方。

诗铃刚刚躺着的沙发，现在已经空了出来。隔着中间的桌子，诗铃的爸妈坐在了对面，阿标和诗铃坐在了这边。来访的两人显然很有分寸，虽然一看就不是网吧的常客，但却不会让人感到格格不入。这是真正有教养的人表现出来的随和，他们会让其他人感觉到差别，但却不能测量出双方的距离。

可能是真的太晚了，就在这个有点重要的时刻，阿标的脑袋却稍微脱开了线。现在他脑海里泛起来的，竟然大多都是第一次见到岳父岳母时的感觉……作为一个单身了二十多年的年轻男士，这种体验还真是颇为奇妙。

就在刚刚过去的一个小时内，阿标和诗铃聊了很多。无论是伊泽、高佬、甘姨和老刀，还是他们自己，每个人的故事都是一面镜子。要是说，诗铃需要的答案就藏在了漆黑的房子里，那把这些镜子都竖起来，切换好角度，绕开堆着的障碍物，那只要点起一根小小的蜡烛，或许就什么都能够找到。

“你好，我们是诗铃的爸爸和妈妈。鄙姓董，我爱人姓白，如果你不介意，可以叫我董叔叔，叫她白阿姨。”首先拉开帷幕的，是诗铃的爸爸。

“您好，您好。”阿标向两位打了个招呼，“我姓郭，这一区的街坊都喜欢叫我阿标，您们要是顺口，那还是这样叫我就行。”

“好，那我们就不客气了。”诗铃爸爸爽快地点了点头，在他身上，军人残留的气息要远比老刀强烈，“阿标，我们从老板那里，听说过你的事迹。无论是哪个年代，乐于助人都是一件值得鼓励的事情，单从这一点上，我们就要首先表示感谢。”说完，他和诗铃妈妈微微地欠了欠身。

“请叔叔阿姨不要见外，我其实也就是爱管闲事，有时候还会弄巧反拙，适得其反。”阿标弯了弯腰，“在诗铃的问题上，我可能提供了一些不太成熟的想法，希望两位不要见笑。”



“能够改变这个世界的，经常都是一些不太成熟的想法。”诗铃妈妈说道，“像我们这种，想法已经有着一整套体系的中年人，更多只是在维持，运作着这个世界。”估计是身为大学教授的缘故，她一开口就把话题带出了这个小小的角落。

“嗯，感谢您们的体谅。在这里呆了几天，诗铃看到了很多，也想到了不少，下面的事情，还是让她来跟两位说吧。”阿标看了看诗铃，后者给了他一个自信的笑容，“有必要的话，我也会说一下自己的想法。”

两夫妇点了点头，一起转而看向他们惟一的女儿。在他们的表情里面，有着关爱，也有着期待。

“爸爸，妈妈，这阵子让你们担心了，对不起。”诗铃先是道了一个歉，“我们下面要探讨的是一个相对理性的话题，争论是在所难免的。我想，只有毫无保留的争论，才可以让我们碰撞出大家都认同的观点。所以，出于试探的客套就请在这里打住吧。”这话只能是由她说出来，于是她选择了一个合适的时机。

诗铃环视了一下在座的三个人，继续说道，“我和阿标整理了一下我们的想法，我就先从最实在的地方说起来吧。”

“首先，我觉得我很幸运，不是因为爸妈都做好了投资，而是因为你们教给了我思考的方式。最近这几十年，国家和社会都在飞速地发展和变化，投资的眼光固然很重要，但是其他层面的知识积累，可能会更加决定着人生的走向。”

“相对来说，投资的成败是显然易见的，楼盘价格跑过 GDP 加通胀，差不多就是赚到了，这种事情，随手一算就会有结果。我们越是容易看到，也就越是容易在意。而其他层面的积累呢，日复一日，年复一年的投入，除了考试会有成绩，我们通常都看不到明确的结果。但是这些知识，却总是会潜移默化地影响着我们，我们说不清，道不明，往往需要十年，二十年，甚至三十年才能看到效果。这些效果造成的差异，要是看到的时候才去在意，就已经来不及了。”

“举个例子，同样是在这间网吧流连，毫不夸张地说，我们现在讨论着的问题，至少有 90% 的人不会刻意地去花时间多想。但是，他们同样会面临着买不起房，工资赶不上房价的

升幅，出来辛苦创业却发现不如在家投资房地产……这样或者那样的问题。在我们普遍的基础教育中，我们习惯了只去关注自己的问题，久而久之，哪怕我们想到了解决的方法，却总会在遇上相似的问题时，突然又找不到方向。”

“那是因为，我们真正需要解决的，是问题背后的共性及核心。套用到今天的问题，那就是我们应该用什么样的态度，去评判当前房产投资的价值？”诗铃徐徐地说道，“我之所以能够切中核心，就是因为经过多年的熏陶，学会了如何理性思考。而这种积累，跟任何的房产投资都没有关系。”

诗铃妈妈露出了一个欣慰的表情，但随即就被严肃覆盖，“我不否认，你说的都有道理。但是你有没有想过，从收益的角度，能够看得清摸得着的利润，本来就代表着更大的价值。”

“而且你说，其他层面的知识积累，有可能需要几十年才会体现出效果，但万一从生到死，从这一代到下一代，它都像屠龙之术一样，完全就不知道啥时候才能见效呢？那你的这种理想主义，跟将希望寄托于轮回转世的宗教理念，又有多大的不同？既然我们都是站在理性的角度分析，那这一代可以修下一代的福分，这一辈做不成的，可以让下一辈去完成，这些想法都是不要得的。”

“既然‘朝闻道，夕死可矣’，那我们就不要过多讨论明天的事情。”诗铃爸爸一锤定音。

阿标和诗铃交换了一个眼神，都感觉到这一场论战，远比他们想象中还要困难。他们首先抛出的这个观点，虽然说确实存在着漏洞，但怎么说都拔到了一定的高度，没想到根本就支撑不了多久。

“那好，如果理性就是需要一定的功利，那我们就来谈谈收益吧。”诗铃也是干脆，立刻就转入了第二个战场。

“在投资这个问题上，最大的收益是什么呢？自然不是赚了多少钱，用了多短的时间，而是养成一个成熟正确的投资观念，这个爸妈应该都没有异议吧？”两老颔了颔首，诗铃就接着说道，“投资观念的培养，是需要有一个过程的，这个过程对每一个人来说都不太一样。”

“有的人，需要在理论中找到依据，所以他们跳进纸堆里面，读研读博；有的人，面对这个时代直接就选择了放弃，所以他们不作多想，拼爹坑爹；有的人，觉得给人打工永远都没有出路，所以他们把心一横，肄业创业；有的人，想着总有一些行当，可以让他们跟上房价攀升的节奏，所以咬着牙关，不是卖房子、卖保险，就是买股票、买彩票。”



“以上种种，各不相同。但我总结起来，有一个点是必然相似的，那就是我们需要亲身体会到，自己赶不上房价的那种彷徨和无助。”诗铃一字一句地说道，“这种体会，是不能够通过其他人来传达的。不管爸妈你们作为过来人如何焦急，有些坑始终得由我自己来踩，否则就是揠苗助长，有害无益。”

从坐下来到现在，诗铃的爸妈第一次出现了明显的迟疑。他们各自张了张嘴，最后还是由诗铃妈妈接着说道：“你这种想法的本身，就很有过来人的味道。如果真的看得那么透彻，不知道是否也会影响你培养正确的投资观念呢？不过这么说，就有一点诡辩的意味了。”她掩嘴笑了笑，那动作就和端庄优雅划上了等号，“我仅有的一个问题是，你们有没有想过，如果从零开始的时候，彷徨和无助是成长的最大驱动力，那要是得从一百到一千，又是什么驱动着投资观念的形成？”

“这个……”一时之间，诗铃没有想到很好的答案。

阿标只好接过话题，“我们知道，每一个阶段的投资观念都不太一样，对于你们这种中产家庭来说，诗铃需要的可能是淡定从容，以及一定的同理心。但是，自以为高人一等的想法特别危险，藏得越深就伤害越大，因为只有我们亲身体会到大部分人的经历，那培养出来的观念，才可以在大众中找到共性，才能适用于这个社会——无论哪一种观念，都是如此。”话说出来之后，他就觉得有点重了。

没想到，诗铃的爸妈对望了一眼，居然承认了这一点。“这个我们不想反驳。我们只是希望女儿可以多走一些捷径，要是她想一步一步走回我们的老路，那从方向上是没有问题的。只是，你们也不能证明，我们提供的捷径，就一定会让走上去的人自以为是。”诗铃爸爸说道。



这番话的确也不无道理，阿标沉吟了一下，没有答话。

“既然我们都没有办法说服对方，那回到最初的问题，当前房产投资的价值，应该用什么样的态度去评判？”诗铃将话题拉回来，准备使出最后的杀手锏。

“我和你爸爸都觉得，人类之于动物的最大差别，就是学会从生存走向生活。”这个问题的答案，诗铃妈妈似乎早就已经想过，“我们不去评判房产投资的对与错，不去追究诱因和后果，只是因为它是一种高效的方法，可以让我们的生活更有质量，所以我们认同它变现的价值。”

“那我想，我们两个年轻人的想法，跟你们有着不一样的角度。”诗铃悠悠地说道，“我们觉得，当前的房产投资，是一个人人都无法避开的问题，这个不会有错。那在大家都必须深陷其中的时候，我们每做一次投资，为的就应该是争取更多的时间和空间，让生活可以独立到投资之外，让我们可以思考更多其他的事情。所以我们需要的是一个度，不要因为方法的高效就沉溺其中，并不是投资让我们的生活更有质量，恰恰相反，正是因为我们不用时刻想着投资，生活才显得多姿多彩。”

这席话说完，诗铃爸妈的脸上都露出了欣慰的神色。他两悄声说了几句，很快就达成了一致。

“从你说的角度出发，这是绝对的正论。”诗铃爸爸抬起头，问道：“那你们的结论是？”终于，到了这样的一个时刻。

“你们想要传达的投资理念，其实我都了解得差不多了。从今以后，我希望靠自己的努力，用自己赚来的钱，先从最小的投资做起。可能会有很长一段时间，我都会赶不上这个时代的房价，我不知道这个过程会产生怎样的煎熬，但我可以肯定，自己不会后悔：因为不管失去的机会成本有多高，我们都不能拿来衡量，一个人成长的价值。”

从诗铃身上，阿标看到了《这是我的战争》中，孩子在极端环境中成长的那道背影。他回过神来的时候，就看到诗铃爸妈的眼里，都是笑意。他们要的或许并不是达成一致，只要女儿的观点可以自成一体，他们就可以接纳任何的意见。

不知道是谁先带的头，他们在这个特别的午夜里，不管年龄阅历，不管收入资产，都拿起身前的亚洲汽水，响亮地碰到了一起。

新手上路

文 湖南 Dawn
编 筒子君
美编 心の永恒



驾驶课

登场角色：崔佛·菲利普
罗恩(罗纳德)·亚希科夫斯基

> 要想寻找生活中的一切，你须乘坐一辆小车。
>
> ——E.B. 怀特

“嘿！崔佛，这车真不错！”

“为了企业形象，我当然得挑辆他妈的不错的车！”

“呃，我想，这要算公司的新增固定资产了吧？”

“算临时借用，我从一名无私的朋友那儿借的。”

“这，我还真没听说过你在布莱恩县有‘朋友’。”

“噢，既然我们有竞争对手，那自然也就会存在生意伙伴！现在，小罗，你给我坐上来！”

“好的，好的。我们去哪儿？”

“这不重要，关键是，由你来辅助我开车。”

“你的意思是帮你开车吗，崔佛？”

“滚开，你的座位是副驾驶座！小罗，你来教我开车，‘安全行驶’的那种。”

“我没有听错吧，前加拿大空军精英飞行员，竟然不知道如何‘安全地’驾驶一辆自动挡汽车？难怪从公司创立以来，我就很少看到你来开车。崔佛，我真好奇你是怎么把车开过来的？你的那位伙伴不会是刚叫了辆出租车了吧？”

“控制好你的好奇和挖苦的时间，我亲爱的小弟，以免让我觉得一名安静待在后备箱里的教练更讨人喜欢！”

“噢，对不起！”

“听着，如果你一个礼拜里四分之三的时间是用在联系客户和打击那群摩托杂碎——就是字面意思，而剩下的时间需要联系和咨询精神病专家，你也会搞不懂怎样把车开得不那么像是开飞机。眼下，企业的发展平稳才能抽空提高下车技，而身边除了你这个跛子，我想不出谁更依赖和擅长于这种慢吞吞的陆地交通工具。”

“崔佛，其实你可以报驾校的吧。”

“美国的驾驶学校是全球最具破坏力的教育机构，而我讨厌任何一家教育机构。你到底来还是不来？”



“来来来……等等，这辆车的前翼子板怎么凹陷下去了，崔佛，这块是不是血迹？”

“风速表，检查，航向仪，检查，气压高度表，检查，升降速度表，检查……我们在起飞前要检查六百多项，飞行时有六个仪表盘要盯着看，现在你不用老他妈提醒我看这几个仪表盘！”

“但是，这个感叹号的意思是，你……”

“哪里？噢这儿，我当然知道它的意思！该死的！”

“放松点好吗，崔佛，你让我害怕。不是说好的要‘安全行驶’吗？”

“这就是我的安全行驶！我已经足够慢了！太慢，太慢，太慢，太慢，太慢了！”

“这条公路的限制时速是75英里，现在你已经超过90了！而且还是在夜间！”



"该放松的是你，小罗，洛圣都的警官们没一个会去解决超速问题的。"

"但是，在这种速度下，你很难避让那些骑摩托的家伙。"

"老子能用殷麦曼【注释 1】转弯穿过卡拉菲亚大桥！你以为我会在乎那些两轮白痴的死活吗？"

"但是，警察们在乎，崔佛，我们还是少惹麻烦为好。请减速吧！"

"你知道摩托车怎么运转的么？小罗，你知道么？有个家伙说，是'离心惯性力'。意思就是，你的车轮越快，你就越稳。给我好好坐着！"

"但是这是汽车啊！天啊！你还在加速吗！我得抓紧点什么！噢这又是什么！枪？！"

"别像个娘们一样大呼小叫。小罗，每个美国成年公民都有持枪权，有些时候，我需要用来应付局面。"

"什么局面？"

"就这种局面。——嘿！可悲的光头男！就是你！穿着闪闪亮的皮衣的混账！连同你的狗屁天堂一起消失吧！"

"哇啊！你在干什么！崔佛！快把枪收起来！怎么还有一把！你疯了吗？"

"我说过，我要时刻准备'打击'这些哈草的嬉皮。你这个只懂记账的中年危机男人，不会了解干我这行有多辛苦的。"

"你会引来警察的！"

"我会甩掉警察的。"

"你真的是来练习'安全行驶'的吗？你这根本就是侵略性驾驶！你根本让一切都失控了！"

"噢不会的！小罗，回头看！刚才我一定是打中了油箱！下次给布莱德写信时记得提醒我写进这个成就！"



■游戏中的Bison车型。



"注意前面！崔佛！当心！不……！"

"驾驶课第一条，系好安全带，还是有点道理的……"

"崔佛，你伤到哪儿了吗！"

"头发，伤到了我他妈的头发！我他妈是受诅咒了，我怎么就是留不出麦克那样的发型！"

"我们得快点离开这里了！崔佛，你能站起来吗？"

"我们要来比比谁先到家吗？我只用兔子跳就能赢你，可怜的独轮车先生。"

"我的另一条腿恐怕迟早也会被你弄残废，菲利普先生，还好不是今天。我们快走吧，我叫韦德来接我们。"

"哦不用了，我找辆车，让我们课程继续。"

"你疯了吗？就在刚才有两辆车爆炸了！……嘿，嘿，先生们，他是无意的，听我解释，真的，而且我们应该交给保险公司来处理，我们都是无过错汽车保险法的受益者，哦不，我是说，车祸的受害者。噢！"

"伙计们，你们看上去一脸不爽。我明白，我很抱歉毁了你们的周五之夜，反过来，你毁掉了我的汽车，这辆车可是我一位朋友的遗赠。或许你正急着赶回去，看什么能让你们笑到放屁的'出名或出丑'，第二季，对吗？我也看么？我不看。你知道，生意繁忙，抽不开身，还有半个县的吸毒者等着我去'救赎'呢。不巧的是，刚才我难得有学习'安全行驶'的机会，就遇上了这倒霉事，奇妙的反讽啊。那么，什么是安全？非洲狮会问自己，我现在安全吗？要担心的只有那群斑鬣狗。咸水鳄会问自己，我现在安全吗？见鬼，羚牛才会祈祷自己安全。所以，强大就是安全。对于食物链低端的家伙，安全是他们得到的赏赐。我虽然讨厌 Bison 这款车型的别扭设计，但是它的重量、轴长以及排量，在这条公路上就理应得到尊重。我刚才非常尊重各位，变换灯光，鸣喇叭，是这位朋友教我的行车规范，意思是，别挡道，你知道这是什么意思嘛？我是在说，'都他妈给我滚到一边去'！而你们这群娘娘腔是怎么做的呢？想把我从道上撞开是吗！太好了，我就喜欢这样充满男子汉气概的问候！人们总说，要慢点活，别急着死，但是你们青少年就是这么心急。现在，崔佛·菲利普企业的总裁，也就是我，向你们致以火热的道别！别皱眉头，汽油味好闻极了。"

注释 1：马克斯·殷麦曼（Max Immelmann），德国飞行员中尉，曾于第一次世界大战中击落 15 架敌机，因作多在法国北部的里尔上空作战而得名"里尔之鹰"。除了战功之外，他发明了著名的"向上跃升接半滚改平"机动动作——"殷麦曼转弯"，此动作开启了垂直机动的新领域，使空战真正成为一种全方位机动作战。至今这一动作还在格斗训练和特技表演中使用，名为"半筋斗翻转"或"上升倒转"。



驭车记

登场角色：阿尔弗雷德·潘尼沃斯以及他的加密邮箱

"神谕，解除蝙蝠车的反弹道导弹系统！"

——蝙蝠侠



亲爱的布鲁斯少爷：

抱歉，在这里我以加密邮件的形式给您留言，您眼下一定没时间接电话，听一个老管家絮絮叨叨。在阻止了刺客联盟的计划后，您还有大量的收尾工作要处理，韦恩企业也要由您出面，来为阿卡汉姆事件中的企业表现进行公关活动。

韦恩企业以设备制造业著称，现在实体经济又迎来了发展良机，您给哥谭的失业者带来了希望。公司股价连续上涨，人们正在团结起来，就我看来，同时做一名超级英雄和投资者一定很不容易，何况您两方面都做得无比出色。

我将您的成功归结于坚守信仰和准则，您是一位从未动摇的人，因为至今您还是拒绝品尝我做的鲑鱼贝果三明治。有时候，人们的信仰理应得到回报，对您也是如此。您酷爱洞穴探险，而卢修斯先生钟爱于为您的业余爱好提供装备，现在他有一款新型地面载具请您测试。

在此我先转述它的几项基本性能吧。在新的蝙蝠车里，引擎马力被提升至 1200bhp【注释 2】，不使用喷射装置，最高时速可以达到 209 英里，从 0 加速到 60 英里时速只需 2.7 秒，这个数据在上一代为 3.7 秒。喷射硝基甲烷时，可将最高时速助推至时速 241 英里。我猜想，驾驶体验大概类似于在罗马街道驾驶飞机迫降，用我们那个时代的一个词来形容，就是——“STREWTH!【注释 3】”

除此之外，轮胎采用的是增强版复合合成纤维，可 360° 旋转，适应各种地形。动力装置为高速液压缸，制动系统采用新型动力的气闸，可以减少 78% 的制动距离。用于运输物品的后备仓，空间大小为三座左右，但愿不会有某位想保持体面的女士坐进去。

因为我对车知之甚少，不在此赘述了，具体性能在附件中，包括外观图片与测试视频。我个人认为，我们能把第一代蝙蝠车作为陈列品收藏起来了吗？芭芭拉小姐一直在嘲笑它的造型，连同我们这些老头子的审美观。

另外，原型车仅有三台，请您在试乘时多加小心，我已扩建了蝙蝠洞的试车场。值得注意的是，这辆新车整车性能较上一代提高了 30%，因此您可能需要在反应方面强化一下。卢修斯指出，他的手头可没有太多的教练机。

少爷，我还有最后一个小小建议，虽然雨果博士传布的信息还无人相信，但仍请您行事低调，出门的时候开您的阿斯顿马丁 DB5 出去就可以了。

最后祝您试驾愉快。

您诚挚的阿尔弗雷德

亲爱的布鲁斯少爷：

您的冒险精神从来让我钦佩不已，不过我不得不提醒您，我们现阶段只剩下一辆完好无损的原型车了，如果您将来延续这样的驾驶风格，恐怕不用多久，您就得步行上夜班了。

在极速导致的失重状态下，人类会产生眩晕和黑视，大脑难以及时适应和作出调整，这很正常，但这几次事故的确让我担忧，因此卢修斯和我都认为，您或许应该循序渐进地适应，而非刚上手就不断挑战极限。蝙蝠车的标称时速是 271 英里，而您已经成功突破了 300 英里，并试图以半速转弯，这已经超出了零件的极限。卢修斯很欣赏您为其产品所做的压力测试，并为你送来了最新研制的消肿药。

根据计划，第二阶段将测试挂载各种装备后的性能。如您上次提出的，我们首先将为之配备一套 60 米的多用途钩爪。至于如何利用，由您决定。

在信件最后，附有卢修斯提供的这 20 次试驾的评估报告，供您参阅，还有几个供应链管理政策方面的问题向您请示，您一直没接他的电话。

您诚挚的阿尔弗雷德

亲爱的布鲁斯少爷：

您的智识与胆量让您完成了不胜枚举的一系列奇迹，但我确信，在屋顶上驾驶大概不会成为您的日常生活，韦恩庄园的房顶也难以承受 7000 磅重的庞然巨物，我已安排工人前去检修，所以请您暂时开发钩爪的其他用途。蝙蝠属于天空，猫咪才在屋顶上玩耍，您还是将坦克开回到路面上来吧。

听卢修斯说，蝙蝠车将陆续安装更多重型装备，包括但不仅限于防空火神炮、60 毫米加农



注释 2：Brake Horse power 的缩写，用来计量马力（英制）的单位。1bhp=0.746 千瓦，其换算略高于公制马力，文中提到的 1200bhp 等于 895.2 千瓦，已经可以让一架飞机轻松离开地面。基本上地面交通工具只有大型采矿车之类的车辆会使用，反正就是瞎编的黑科技就是了。

注释 3：用来表示震惊的口头语，属于相当市井的一类，“Strewth”是“By God's truth”的缩略语，一个非常老土的词语，不过绝对能精确传达出原汁原味的英式“卧槽”的情绪！



炮、镇暴机枪、2.75 英寸激光制导导弹发射架、电弧外壳，我此前是否跟您说过，它是有战斗模式的？不过您将如何把这些真刀真枪用成非致命武器呢？

另外，根据您的反馈，座椅将被换成电磁弹射椅，卢修斯想知道用意何在。P.S.，蒂姆在冰箱上留了纸条，说想和您约在明晚八点讨教棍术。

您诚挚的阿尔弗雷德

亲爱的布鲁斯少爷：

当您醒来后请与我联系。

如果按汤姆森医生所诊断的，如果您根据预计在今日复苏，那么就已经昏迷了三天。我们放出的通稿解释说韦恩先生在周日的水上蹦极中失误摔伤，导致髌骨骨折，不便与外界联系。

血肉之躯的力量有限，能成为正义的化身后，就永远不能被击败，但是血肉之躯会被击伤。当遥控功能足够完善前，您的那套从高空跃入蝙蝠车的动作，对时机要求精确至极，实在危险，或许只有您才能了解它的实战价值。

从来没有哪一次对新车的磨合让您遭受如此多的苦痛，我们可能需要讨论下是否换回上一款蝙蝠车？



祝早日康复。

您诚挚的阿尔弗雷德

亲爱的布鲁斯少爷：

“为什么人们会跌倒？是为了学会爬起来。”我仍记得韦恩老爷的这句座右铭。

尽管您没有采纳我们任何的建议，少爷，但我相信您已经学会飞行了。

现在，带着蝙蝠车飞吧。您将战无不胜。

您诚挚的阿尔弗雷德

驯悍记

登场角色：塔卡、迪亚哥

“自愿的人在忍受苦楚的时候，受到美好希望的鼓舞，就如打猎的人能欢欣愉快地忍受劳累，因为他有猎获野兽的希望。”

——苏格拉底



塔卡，温迦部族的非凡勇士，孤身一人，全副武装，现在正面临着前所未有的严峻考验，他与一只剑齿虎狭路相逢，而之前几次行之有效的驯兽经验，对这只凶兽来说则完全无用。

这只剑齿虎完全无视塔卡抛在面前的肉块，那股腥臊的气息扩散开来，它却连瞧都没瞧一眼。此前没有哪只肉食动物会抗拒如此鲜嫩多汁的食物，甚至包括乌当部族的蛮子们。塔卡试图以和善的眼神接近和安抚它，而它警惕地露出凶狠的上齿，挥舞粗壮的利爪，狠狠地向这位自以为是的猎人示威。

这头野兽肩高足足 1.3 米左右，体重可能得有 400 公斤，肌肉紧实，尤其是前肢和颈部肌系发达，咬力必然不轻。在体型上，即使对比塔卡这样的壮汉，它也要大上两倍甚至更多，至于敏捷性，即使剑齿虎不是十分灵巧的生物，也要比塔卡强出太多了。通常情况下，捕猎中的剑齿虎都会选择伏击自己的猎物，不幸中的幸运是，塔卡沿着足迹追踪野狼时，撞上的这只巨兽似乎真正休憩。此时的双方都没有机会使用惯常的伏击手段，或许也可能是剑

齿虎暂时还没有食欲而已。

对方虎视眈眈，塔卡步步为营。他们相距不远，野兽一记腾跃就完全能扑倒猎人。他曾目睹过剑齿虎终结猎物的方式，为了保护自己的牙齿，它不会冒险直接咬向猎物肉厚的部位，而是首先凭借强壮的身体扑倒猎物，继而利用头颈的力量，将狭长的剑齿插入猎物的喉咙，让猎物瞬间窒息。因此，只要能避开这致命一击，塔卡就完全可以利用这个破绽，以手中的尖矛予以重创，转瞬间就足以奠定胜局。

然而，这只狡黠的剑齿虎似乎也意识到了这一点，有好几次，它俯低背脊到近乎贴近地面，身姿弓得像要随时离弦而出，但只是在试探而已。他们彼此间紧紧地盯住对手，沿着以距离为直径的圆圈，调整角度，并重复着那一套假装发起进攻的动作，作为威慑。

这场对峙不知持续了多久，也不知还将持续多久。塔卡不能露怯，而他的对手更是如此。猎手不知道剑齿虎的“怯弱”表情是怎样的。迄今为止，他只见过这个物种的一种表情——愤怒：那只名为“血牙”的剑齿虎曾险些让他丧命；以身上的伤疤为证，他发誓要十倍奉还，不过最痛快的报复方式并不是猎杀，而是驯服。塔卡由此决心走上成为欧罗斯大陆的“万兽之王”的道路，对于不久前还是分崩离析的部族来说，他们也正需要一个传奇来聚拢人心，重树威信，抵御乌当和埃吉拉部族的进犯。而直到此刻，他才明白想要实现誓言需要多强的实力以及勇气。

即使此时的天气寒冷刺骨，塔卡裸露的上半身仍热烫不已，肾上腺素的大量分泌让血液循环加快，面临生死挑战，他格外亢奋。“不要将后背朝向对方”，塔卡明白，投降毫无生路，自己一旦转身离开，连剑齿虎的手下败将瞪羚都跑不过，选择退怯，只有死路一条。剑齿虎若调头离去，自己也不会罢休，他可不愿放过这样一头倔强的天生猎手，或是耐力充足的坐骑。这场单挑必须有一方降服，甚至毙命。

他观察环境，剑齿虎背靠板岩形成的小丘，身后是较为依稀的赤杨木林。自己则处于下坡段，身后不远是一片湖泊，芦苇沿湖生长，还有大洪水褪去的痕迹。他检查装备，左手持矛，右手执锤，随时可以切换为一种双手武器。不过当着猎物的面搭弓显然不行，借助动物脂肪点火也来不及了。

漫长的对峙终于告一段落，在塔卡分神的刹那，剑齿虎猛然嚎叫着往前一蹿，精确地落在塔卡的肩膀上。突如其来的重力让塔卡闷哼一声，但在野兽降落在身上的前一瞬间，他已经迅速扔掉武器，一只脚后撤，接下了冲击。

这很管用，剑齿虎盖过了他的上身，但他用粗糙的臂膀死死抵住剑齿虎的腹部和喉部，对方匕首一般的两道尖齿始终没有充足的空间发力，来刺进他的皮肤。野兽的前肢扣住塔卡的肩膀，后肢踩着他的膝盖，这两个部位连同咽喉虽然被一件御寒的白熊皮革覆盖，但仍不断被留下爪痕。散发着腐臭和热气的虎口几乎凑到塔卡的脸上，他很难继续保持站立着搏斗，太艰难了。

塔卡干脆往后一倒，同时用脚蹬住剑齿虎相对柔软的腹部，借助重力，希望像摔跤一样将其朝后方甩出。可是对于一头比现代狮、虎更庞大的动物来说，人类的力度太有限了，况且这头野兽比看上去更灵活。剑齿虎的前肢没有松开，被踢至悬空的半身在空中划出轨迹，短暂脱离塔卡的身躯后，重新踩住他的腿部，咆哮着要咬下去。

情急之下，狂怒的塔卡用尽全身劲力，他以自己都没听过的声音狂叫着，虎口和指关节施力，钳住剑齿虎的肩胛，借着干净的坡道，就势朝着湖泊翻滚下去。最侥幸的可能是，只有在水中，借助水中阻力抵消野兽源源不断的蛮力，自己才有机会与之势均力敌。在翻滚途中，他试图拔出腰间的燧石匕首，但是间不容发的情形让他毫无机会抽出刀来，他只能继续四肢并用，与野兽缠斗。

猎人和猎物终于一同滚入湖中，他的身上没有太多致命创口。如预想中一样，沾水的那一刻，剑齿虎突然肌肉紧绷，却不是用于发起更狂暴的进攻，而是十分罕见地，甚至是狼狈地逃离水面。它怕水！

剑齿虎跑开没有多远，回头瞪着在水中艰难调整姿势的塔卡，像是不会善罢甘休，又好像忌惮湖水，进退两难。一时间，塔卡也不知所措，直到第二只剑齿虎的出现，恍惚终于被潜藏已久的恐惧替代，他后悔没有带上猫头鹰。

这只剑齿虎身形雪白而柔美，全身映现出浅浅的黑色条纹，它以优雅冷静到可怕的姿态，走近刚才那只些惊慌失措的黄色大猫。

“迪亚哥，它们都说你矫健，依我看来，你只是一只老猫罢了，而且还很肥。”

“哦，不不，我不是肥，我是毛发蓬松。希拉，我的小猫咪，我只是想，只是想和他玩玩罢了。你知道，我还怪思念小肉球他们的呢，不过他们长大后可真凶。”

“行了，别叫我小猫咪。玩够了就跟我回去，是谁跟我说的来着，不要落单，不要靠近人类。”

“希拉，我一直弄不明白，我们剑齿虎到底是群居动物，还是独居动物呢？为什么不留下来自己构筑家庭呢？我们也到了成家立业…那个…繁衍后代的时候了。”

“回去再说，我的傻大个。还有就是，我们不是剑齿虎，我们的学名是致命刃齿虎【注释 4】，拜托专业一些。”



注释 4：我们在游戏中看到的剑齿虎，实际上是一种学名为”刃齿虎“的剑齿虎亚科类群，也就是俗称的”美洲剑齿虎“，刃齿虎有许多不同的种类，文中所说的”致命刃齿虎“是刃齿虎中比较著名，但并非最强壮的一种，最大型的刃齿虎肩高其实可以达到 1.6 米甚至更高，体重也可以来到 400 公斤之上。至于真正学名为”剑齿虎“的生物，则是”短剑剑齿虎“它们的样貌会更加接近老虎，而不是我们在游戏中看到的那样。





■游戏中的“刃齿虎”。



■剑齿虎头部还原。

御剑录

登场角色：姜铭安、姜沐锟

“小李子，志气高，想学剑仙登云霄；日上三竿不觉醒，天天梦里乐陶陶。”

——村中小孩

日头刚落下登云麓，姜铭安与姜沐锟就夹起木剑，解开褂袍的大襟，一溜烟逃出仙竹林。林中还有不少师兄仍未回房，彼此琢磨剑诀心法，意犹未尽之余，也没空注意这两位缺乏进取心的师弟。

上蜀山正门，经太清殿，穿过偏殿，在御风台的角落里，两人席地坐下，天际的流云丝丝缕缕，霞光绚烂，偶有倦鸟归巢，漫天的星斗看着看着就缀满了夜幕。流年五十前，朝朝倚少年，两位少年才没有心思欣赏暮景，姜铭安一坐下就开始抱怨。

“我们还要这样修炼多久啊。天天打坐念经，说什么抱元守一，炼元养素，叽里呱啦的，我看再这么下去，还不如出家做和尚去。”

姜沐锟也挠头道：”是啊，师父说我资质聪慧，论内力调息，我早已远胜师兄你了。师父就是不肯教你御剑飞行之术，也应该考虑考虑给我个机会吧。”

“去去去，你修行能比得过我？上山这八年，我就看你吃得比我多！”姜铭安一脸不屑道。

“子曰，‘弟子不必不如师’，我叫你师兄，但是论考试，我可数一数二。不信我们比比背诵《太乙金华宗旨》，我倒背如流！要么《周易参同契》，来不来？”

“得了吧，姜沐锟你这掉书袋的。我跟你说，蜀山派降妖除魔，靠的不是一张嘴，要的是艺高人胆大。比艺，你要剑不行吧，御剑诀我比你强得多。比胆，你连偷看师妹洗澡都不敢，能有什么出息，能有什么突破。”

姜沐锟一时语噎，“你，你，这是要贱！”

“行了行了。沐锟师弟啊，当初咱们上蜀山，还想着渝州蜀山睦邻友好，看在老邻居的份儿上，师父也得多点拨点拨，哪知现在我们这道行，连对付两只画妖都还要师姐出手摆平。”

“此话有理。我听说蜀山先习内功修炼，再学炼丹服饵，最后才教五灵相克，以气御剑，这全部学下来，轮到我们下山斩妖，都得皓首霜须了。”

姜铭安一拍手掌附和道：“没错！飞仙得道什么的我不稀罕，我就想先学御剑飞行。你不一直也是吗！”

“‘御剑乘风来，除魔天地间。有酒乐逍遥，无酒我亦癫’。逍遥，逍遥啊！”姜沐锟不自觉地舞起那柄桃木剑来。

“嘿！看着三清殿前的御剑飞行训练队我就来气，尤其是那个姜映戎，一副鼻孔朝天的熊样，连怀瑛师妹都老偷偷看他！不就是会飞么！他要下地，百丈跑敢跟我比么！”

“说起来，师兄啊，这师父不教，我们不能自学么。我们去师兄那里套出点口诀要领，自己到藏书阁窃，呃，借些书来看看，多少也能学个三四分吧。”

“也对啊！你脑袋好，我悟性强，我俩这一合璧，还能学不成器？师父高兴之余，就把蜀山绝学提前教了，我们都要成为首座弟子了呢哈哈哈！”

“妙哉妙哉！事不宜迟，师兄，今晚师父要和师叔师伯们到剑台论道，那你先去藏书阁帮我借书吧！”

“你……！”

数日后，竹林深处便多了两个交头接耳的身影，弟子房恰巧这几天不查房，姜沐锟和姜铭安每到三更就偷溜出来。两人趴在一块青石上，有模有样地研读顺出来的几本书。两位才俊在书中来来回回翻阅查找，皎洁的月光透过竹林，只见麻黄纸上沾上了汗渍，竹简的牛筋线都松了少许，二人大有萤囊映雪、凿壁借光的劲头，只是仍旧不求甚解。





"'故御剑之术，在于调息，采先天混元之气，攒簇五行，合四象，使心肝脾肺肾之五气朝元,精气神之三华聚顶'……"姜沐锟喃喃念叨。

姜铭安擦了把汗，总结道："看来，首先还是先要练好内力调息，才能有所提高，但这也说得太笼统了，我们自己也练不上去……"

"是的，炼化七阴五阳之气，至单阴双阳，内外交融，阴阳相和，乃成元气，流淌百脉，运转周身，就是这一处'阴阳相和'，我总有道关隘过不去，越是想冲，越像是被挡在门外，更别说'聚其灵而开外河，聚其气而驰外海'了。"

姜铭安忽然说道："师父说什么来着，御剑分无知、剑术、太极、无极四层境界，过了'剑术'这层，就能以气御剑，以意行剑了。我看再怎么谦虚,咱们现在也是快过'剑术'一层了吧，现在怎么过这道坎呢？"

"是的，要到'太极'这层，那就必须放下心中执念，领悟万物皆备于我，百念俱弃，就那什么，'息心忘情思行齐，天人合一归太极'…且不说师兄们剑术远高于我们，这，这看透万般红尘的境界,我等凡俗谈何容易…好难啊,师兄!要不明天一早去央师父教我们御剑飞行算了。"

"求师父都求了半个月了，没用。我们得自己参透。等等啊，你说这人，看得最透的时候，最洒脱不羁的时候，是啥时候？"

"睡……睡觉的时候？"姜沐锟一时想不明白。

"笨蛋！还看透！你睁着眼睛睡觉啊！你上次念的那诗，是啥来着，'御剑乘风来……'什么什么……"

"'御剑乘风来，除魔天地间。有酒乐逍遥，无酒我亦癫'……师兄你的意思是……"

"你瞧见没，'无酒我亦癫'，喝得半醉的时候，才是最'物我两忘'的时候！"

"啊？这……"

"你瞧司徒钟那家伙嗜酒如命，御剑修为却是吓人，连万剑诀都只要三天练成。你看这有启发没？"

"也有点道理。古人云，'醉里乾坤大，壶中日月长'，我们蜀山也有不少嗜酒高徒，莫非修仙御剑，还需要这道触媒，来帮我们提升境界？"

"试试看吧，这样，哪天我下山寻点酒来，咱渝州的梨花春、猴儿酿，我打小就想尝尝了……"

"师兄，你该不是……"

姜铭安正色道："不是，不是，我以酒为媒，一气贯注，万灵聚集，通达气息，贯通周天，再来试试我的御剑诀,或许'万剑归宗'就成了呢！"

数日后,竹林深处多了两个埋头苦干的身影。

"我说沐锟师弟啊。"

"嘘，罚砍竹子时师父不让我们说话。"

"他们早走了……那个我说，是不是喝酒没什么效果啊。"

"师兄，你也觉得吗？别说梨花春、猴儿酿了，荷花蕊、蒲桃酒、千里香、缥醪酒、富水春，我们都尝了个遍了。不要说什么物我两忘，连谁把咱俩从山门抬回来的都不记得了。还有，明明是你跑到丹房砸烂的炼丹葫芦，偏说是我，师兄你啊……"

"别提了。不过原来喝酒是这种感觉，整个人都轻飘飘的，倒是找到点御气飞行的感觉了。"

"师兄，说到轻，我想，御剑飞行，即是以剑为舟吧。我们现在御剑灵力不足，所谓'水之积也不厚，其负大舟也无力'，可要是小舟呢？我们减轻自重，例如以辟谷食气之术，排浊气，通气脉，这样不就能载起自己了么？"

"有点道理，你在那边门派有认识的人吧，找他问问。再怎么说，你我二人合御一剑，总能托得起一人吧。我还听说那达摩法师一苇渡江，我们不妨也在水上试验一剑渡江，也可掌握平衡技巧。"

"就这么办。"

数日后，锁妖塔多了两个清理瓦砾的身影。

"那萧衍狗皇帝，偏在这时率僧众攻打蜀山！坏我大计！"

"是啊，我俩偷偷辟谷七天，每天不误练功，这下毫无招架之力，差点和那些辟谷炼丹的一起横死疆场，唉，更倒霉的是还被师父、师伯狠狠骂了一通，骂我们有辱仙剑派师门。"

"沐锟师弟，那个暂且搁一下，我打听到个好消息。"

"又是什么？"

"你听说过七巧灵根吗？"

"不是太清楚。"

"七巧灵根是盛京仙门的祖师爷和真人晚年的发明，以独门心法，佐以天灵地宝炼制成散，连续服用四十五天，便是凡人也能拥有修仙灵根，对我们这半只脚跨入'太极'境界的高手来说，更会如虎添翼，御剑飞行指日可待。"

"《悟真篇》云：'饶君聪慧过颜闵，不遇真师莫强猜'，师兄，我们有这个机缘吗？"

"我听我娘说，盛京的人来渝州搞巡回展销了，听店小二说价格十分公道，我看我们是不是……"

"这钱我们攒了这么久……而且师父还说，不要随便服用外家丹药，只能认准蜀山丹房出品……"

"你这就迂腐了，我们只是借此增进功力，功成之后依然效忠蜀山，抵御魔教，那你是想成为得力助手，还是像上回那样，拖大家后腿？"

"这……好吧。墨子言，'利人乎即为，不利人乎即止'。只要能生效，我们就试试吧。"

数日后，玉衡宫西间俯着两个瘦弱的身影。

殿阁中间，一名老者抚须轻叹，语气平缓，透出一种无可奈何。

"铭安，沐锟啊。"

"弟子在。"

"人身乃于宇宙自然合一，人生则灵气聚集，比下强盛千百，纵禽兽之流亦可修仙。我看你们资质聪慧，假以时日，即可百脉开通，这会儿又心急什么呢？"

"弟子知错了。"

"为师让你们先习引气炼气，再习聚气合灵，这是修道。凡人多以武入道，也让你们练内家武术，通达气息，这是修技。道为技先，固本培元，养气才是基础，你们的师兄师姐，都是这么练过来的。你们日后艺成，下山斩妖伏魔，不光靠剑术，更靠这浩然正气啊。我仙剑派，从来以调息养气为精要，十年气具，二十年气成，剑行于空，凭虚飘飞，这是急不来的。"

"师父教诲的是。"

"再说这御剑之术。蜀山弟子并无固定兵器，全以灵力驱使，若有天资能达到七宫境界，任何兵器在手，都是一样的。此时御剑，乃是御气。"

"弟子领会了。"

"不过，我们这蜀山为盘古之心辅聚周边土石而成，为悬空之山，延绵百里，这来去总归不方便，于是我命铸剑匠收集天材地宝，打造飞剑法宝，限量供应。你们以为三清殿广场的那些是御剑飞行吗？其实基本上是航天载具。"

"师父，您的意思是，御剑飞行不存在？"

"当然存在。御剑行云诀、穿云剑术、悬天穿御术，都是蜀山御剑真诀。当然了，只有少数弟子才能掌握这项核心科技，其他人则先以飞剑试飞十年。至于你们，既是这般心切，你们还是去欧先生那领取你们的伏魔剑罢。"

"师父，那这七巧灵根……"

"为师他看过了，不过是些黄豆粉，暑期容易腐败变质，扰乱肠胃。你二人速去丹房领一剂五味子乌梅汤。"



新朋友

“‘我不渴求富有和名望、地位与权利，’猎魔人回答道，‘我想要一匹漆黑如夜、快如疾风的骏马。我想要一把亮如月光的利剑，我要在夜晚骑着我的黑马；我要用手中的利剑斩尽邪恶。这便是我心中所求’。”

——弗洛伦斯·德兰诺伊《传说与故事》



掠过古堡的风越来越强，越来越冷。远处的旷野群山显得黯淡失神，山壁灰白的地方一天比一天多。森林臣服于来自北方的疾风，似被无形的巨手拨到一边，再没有秋日的神采。山谷的薄雾只在太阳升起的清晨才会出现，而晴朗的日子越来越少。云层像垒起的铅块，凯尔·莫罕就像是随意垒起来的花岗岩，显得有些颓败。在有限的冬日里，这座古迹的居住者们并不重视保养和修缮，他们要么是懒惰，要么是有更要紧的工作要做。

对维瑟米尔来说，他的兴致在于训练一名渐渐成长起来的猎魔人。当然，男孩还不具备冠以这个职业头衔的资格，他的步法、闪躲和攻击学得不错，像是有战士的天赋，他只懂得简单的咒语，连术士的皮毛也没有达到。他的魔物知识掌握了很多，这个年纪的孩子都着迷这个，药剂炼制则学得草率，以至于维瑟米尔借此得以完善了药剂学书上有关错误操作的案例。



即使跟与钟摆和沙袋近身搏斗相比，征服一匹马驹也不是件易事，前者总有规律可循，后者是摸不准脾气的活物，男孩不知如何下手，而维瑟米尔作为惟一的教练，也有意地仅仅提供口头提示。

“不要看我，笨小子，看着它！”

“明白！我应该眼神温柔点，还是严厉点？”

“友好点就行！到侧边去，别站在正前方，它看不到你。”

“好的，师傅。”

“马是有灵性的生物，是分得清好坏善恶的。观察它的情绪，去亲近它，抚摸它，以后马厩就归你打扫和喂草料了。”

“但我还有那么多作业……”

“这也是作业，不算家务活儿。嘿，别畏畏缩缩的，上前去！拍拍它的头，拍拍它的腹部！”

“呃啊啊……它站起来了！怎么办！”

“放松，它只是感到一丝不安，你是不是上了药剂课没换衣服？”

“我没衣服可换了，师傅，太潮湿了。”



“也是，我骨头最近也有点痛。行了，稍微离远点，等它安静一会儿，好的，就这样，别离开太远，保持在它身旁，让它熟悉你的存在，熟悉你的气息。不要以为小母马就温顺，在成年之前，母马都不会意识到自己要淑女一些，有些小姑娘也是这样。嘿！别！别到它身后去！注意！”

“啊啊啊啊！”

桌上的蜡烛摇摆闪烁，空气沉寂而潮湿。维瑟米尔还是扮演不了慈祥的角色，而且受伤对受训者而言是家常便饭，如果不经历一次次的痛楚，就锻炼不出异于常人的忍耐，从而熬过未来的那场终极试炼。他打破沉默。

“这一周我们可以暂时停一下钟摆练习，改为学习弹道原理。唉，就是换做我，也吃不消一星期遭受五次马蹄的痛击。杰洛特，你在这方面还真是没天赋。”

“但是师傅，啊疼，你不应该在旁边帮我牵着它吗？”

“牵着它？然后带你绕场一圈？收 10 个奥伦币？小子，在我那个时代，驯马从来是靠自己摸索的，我也不想惯纵你，吃点苦头总没错。”

“我浑身都疼，师傅，到底要怎样让这畜生乖乖听话？”

“嘿，对你未来的长期坐骑友好点儿！猎魔人不是精灵，但我们也崇尚自然之道，对帮助自己的生灵体现该有的尊敬。听着，驯马是一种征服，但在这里绝不是征服敌人，而是征服朋友，要友好和强硬并存。就像对待骄傲的贵族少女一样，你要友好，让对方放下戒备，但不能软弱无力，任其宰割。你要强硬，让对方对你欣赏服从，但不能投机取巧！混小子，你有一千种办法骑上马去！下次再让我看到你拿我的药剂掺入马儿的草料，我就把你扔到冰湖里去做意志力控制练习！”

“是，师傅……但是，白海鸥不是一种让人放松的舒缓药剂吗？它怎么会有这么大动静？”

“你拿的是黑海鸥，是致幻剂！兴奋剂！笨小子！”

手肘擦破，皮肤干裂，指甲破损，胸口隐隐作痛，头发黏黏糊糊，接下来半个星期，伤痕累累的杰洛特都在试图安抚小母马。它接受了他的苹果和萝卜，但他还没有十足把握觉得它同意自己驱驰。他正在苦练的初级剑法舞步，如今面对一匹急躁的马驹，却无从施展。

终于有一次，他找准机会，纵身一跃，第一次跨上了这匹没有装备鞍具、也从未适应被人骑乘的小马。它嘶吼着前足扑腾，猛烈地抖动四蹄，想把身上的重物甩飞出去。

“不错，就像这样！不要急于想怎么策马飞驰，坐稳是飞驰的开始！坐直身子，平衡！抓紧！抓住鬃毛！”

“啊啊……我要摔下去了！”

“不会的，不会的，你很重，比其他八岁孩子还要重！上身保持端正，腰部放松！用腿死死夹紧！节奏！节奏！调整重心！随着它的身体一起摆动，你们即将连为一体！是的，别笑！这是小菜一碟！”

“喔喔，好的！”

“手别松开！抓紧！别怕！这很正常！”

“啊啊，不行！它看上去挺生气！”

“它在和你较量呢！你问怎么让它听话，只要你赢了，它就乖乖听话了！对！耗下去！”

“啊啊啊，太太太太太猛烈了！我要被摔下去了！这次是真的！”

“别放弃！摔下来我也会接住你的！别松手！你在干什么！我要求你抓稳！别松手……你！别用法印！现在你还控制不好亚克席法印的轻重！你会让它麻痹的！你会让它变笨的！和你一样笨！小心！”

为时已晚。腾跃的母马就像突然失去提线的木偶，刚才高高跃起的前腿从空中软绵绵地落下，重重跪倒在地，年幼的骑者随之往前方一头栽了出去。

接下来的两天里，卧床休息的杰洛特提前结束了弹道原理的学习，还百无聊赖地读完了《全知的她：林中仙女古事记》及《吸血鬼的最后日记》。但当他重返驯马场时，虽然还是有些紧张，但终于领悟了一点上马的诀窍。当他再次坐上母马时，它不出所料地开始激烈地挣扎。他再无杂念，任身体的本能帮助他牢牢稳坐在马上。

烈马嘶吼着，迈开四蹄，沿着庭院跑了起来。

“髋部放松！背腰放松！它可不会示弱的！”维瑟米尔远远地喊道：“脚后跟轻踢它的肚子！让它意识到前进是你发出来的命令！”

但是，这只会刺激它开始狂奔，它穿过庭院，撞开没掩好的大门，冲出城堡，沿着森林野径狂奔下山。母马不辨方向，只朝着有路的方向奔驰，试图以每一次腾跃带来的剧烈颠簸让背上的累赘知难而退。

穿过山林，越过沟壑，马蹄踩断一根又一根干树枝，在山谷中留下清脆的回声，母马非但没把他摔下，开始汗流如注。擦身而过的枯枝划破了杰洛特的脸，耳边寒风呼啸，他的手肘和脖子感到刺骨的寒意，不得不耸肩低头对抗寒风。

他看到身旁的灌木变成苔藓，听到风声盖过鸟语。他看到奋疾的马蹄踩过碎石，听到啪嗒啪嗒的清脆声音。他看到马腿周围开始泛起泡沫，听到河水奔流哗哗作响。他看到马颈的肌肉一张一弛，听到母马喘着鼻息。他感到长时间紧张带来的疲惫，但是只要母马更加疲惫，那他就胜利在望。

他看到马蹄突然插进一块卵石的缝隙，崴脚的母马失去平衡，朝另一侧滑倒。他来不及跳下马背，只听见自己发出一声轻呼，紧接着是沉闷的坠落声。

视野里终于出现了两个身影，一匹油光发亮的马驹和一名浑身湿透的男孩。等候已久的维瑟米尔连忙迎上前去。

“没有什么能难倒‘上贝勒嘉德人尽皆知’的杰洛特，到葛温里屈河游个泳也不在话下。”血水交融的液体从男孩的脸庞流落，他擦了把脸，逞强地笑着，露出破损的门牙，“猎魔人的马可不寻常，是它刚才把我从河里驮上来的。我要叫它小鱼儿。”



热片进行时

2016年5-8月热映电影推荐

1. 愤怒的小鸟 The Angry Birds Movie



上映日期：2016-05-20(中国大陆/美国)
拍摄成本：7300万美元
票房：3.45亿美元

IMDB评分：6.3

《愤怒的小鸟》是许多人的手游启蒙之作，然而近年来关于开发商Rovio的消息，几乎全部都是关于“裁员”、“持续亏损”这样的负面新闻。过度开发的《愤怒的小鸟》周边游戏已经让人有反胃之感，但这却并不妨碍我们对萌鸟们的喜爱。因此，自从索尼宣布《愤怒的小鸟》大电影开始，很多人都在一直期待这部超级IP在大银幕上的表现。

故事发生在世外桃源般平静的小鸟岛，这里生活着一群爱好和平、热情乖萌的不会飞的小鸟，有一天，绿皮猪入侵了它们的家园，于是小鸟们决定奋起反抗……接下去我实在是编不出来了！是的，对于一个故事可以用一句话来概括的游戏，它的电影剧本本来就没法让人有太高的期待。也许正是因为如此，本片还是给了观众们一个不小的惊喜。它既保留了游戏中的人物角色，又构建了一个完整的世界观，人物性格分明，而且在游戏玩家看来也有理有据，令人信服。

乍看上去，本片的故事结构和迪士尼那一套差不多，无非就是被排斥的“异类分子”努力想让大家认可，却依然和周围人格格不入。突如其来的巨大威胁使其靠不被大众认可的品质成为救世主，最终获得自我实现，过去的《功夫熊猫》和《驯龙高手》系列”都是这个调调。然而在表面的波澜不惊之下，电影却隐藏了以白人保守主义立场为主旨的政治讽刺，也许这并非是编导的刻意而为之，但仅凭这一点，它就能在川普的粉丝群中获得大大的加分。



2. X战警 天启 X-Men: Apocalypse



上映日期：2016-06-03(中国大陆)
2016-05-27(美国)
拍摄成本：1.78亿美元
票房：5.39亿美元

IMDB评分：7.3

奉行“三部曲”路线的好莱坞大制作系列片，其实和政客们骗选票的伎俩差不多：初选时候总是要表现得锐意进取，和一切传统势力做切割的模样儿。第二部则类似于竞选连任，手握大把政治资源，正好可以把面子和里子做到极致。而到了第三部收官之作的时候，反正也没啥压力了，靠卖卖情怀，烧烧特效就能站着赚到基本盘的钱。

这一切，便成就了《天启》：瞧，人物故事浅薄粗暴，通篇嘴炮拯救世界，“天启爷爷破四旧”，相当唬人的超级BOSS却昏招频出，让人不忍直视……不过，新片在视效上还是下了血本，各种拆房对轰，量足到疲劳的最终章，总之故事再烂也让人能够觉得值回票价。前传三部曲一路高开低走，其实并不奇怪，10年前的老版《X战警》三部曲不也是这个节奏吗?



3. 爱丽丝梦游仙境2 镜中奇遇记 Alice Through the Looking Glass



上映日期：2016-05-27(中国大陆/美国)
拍摄成本：1.7亿美元
票房：2.92亿美元

IMDB评分：6.4

《爱丽丝漫游仙境》先后十三次搬上大银幕，此外这个童话故事还以话剧、电视剧、游戏等方式在全世界各地流传，在2010年由Tim Burton操刀的3D版中，我们看到的是几乎完美的梦境图景，它绚丽缤纷之中又隐藏着邪恶的力量，怪诞妖艳的形象，阴森诡异的气氛渲染，古灵精怪的角色个性，

以及没有善恶二分法所划分的角色属性，这是导演风格与原著精神的有机结合。

从第一部到第二部，导演换了，波顿大神变成了制片人，而故事似乎也渐渐脱离了“原著”。第一部中几个源于原著，高于原著的经典角色，无论是双胞胎胖子兄弟与爱嚼舌头的双胞胎姐妹、还是爱砍人头的红桃皇后、兔子与未婚夫、爱笑的猫，到了新片中都没啥存在感了。但在对原著精神的升华上，续集还是做得不错。如何面对外表华丽的世界内部的丑陋真相，面对生离死别的残酷，爱丽丝要在仙境中继续经历的，其实也是我们每一个人的日常。尤其值得注意的是，第二集并没有像传统的好莱坞续集那样，恨不得让根本没有看过首部的观众也能够“无缝对接”，本片的许多细节，都需要在上一集的基础上才能彻底理解这部依然华丽的黑色成人童话。



4. 沙漠中的最后时日 Last Days In The Desert



上映日期：2016-05-13(美国)
拍摄成本：不明
票房：不明

IMDB评分：5.6

《沙漠中的最后时日》讲述的是耶稣在沙漠中斋戒40天，遭到恶魔蛊惑后，重新找回人性的故事。只要是对基督教文化稍微有点常识的人在看过这个剧情大纲之后，都会喊出来这句话：这编剧是不是存心坑导演啊！是的，翻遍《圣经》的每一个角落，你都找不出来耶稣当年居然还有这个经历！

完全原创的故事，注定了《沙漠中的最后时日》并不是一部传统意义上的说教式宗教片，本片甚至在很多细节上都流露着反宗教的“邪恶用心”。比如在片中的这位耶稣身上根本看不到神性，所谓的神迹，只是饥渴难耐时候出现的幻觉和精神分裂的产物罢了，甚至祭出了“上帝的儿子千千万”，比洪教主的歪理邪说还要狠，基本上和从《天国王朝》以来就越看宗教越不顺眼的斯科特老爷子在《出埃及记》中所采用的那种“走近科学”体差不多啦！

当然，真正的“原教旨主义分子”，等真正看懂本片之后，恐怕也会无力吐槽，说不定还会给导演点个大大的赞。这部电影围绕的是如何在沙漠中寻回迷失的人性：神让耶稣在人世间遭遇的各种劫难，正是为了让耶稣洞察人性。而最终耶稣为人类选择自我牺牲，也正是因为他意识到了所谓的神性，正是埋藏在每一个人的内心之中。



5. 耐撕侦探 The Nice Guys



上映日期：2016-05-20(美国)
拍摄成本：5000万美元
票房：5700万美元

IMDB评分：7.6

1973年10月6日的第四次中东战争，埃及和叙利亚联军的突然袭击打得以色列措手不及，一度让犹太人的家园到了山穷水尽亡国灭种的边缘。但不久后情况逆转，来自“爸爸国”的支持让以色列不仅成功地顶住了压力，而且获得了最终的胜利。咽不下这口气的那些坐拥全球70%以上石油产量的阿拉伯国家首脑们，决定通过对这一战略资源的禁运，来给西方世界施压。而整个西方世界受害最深的城市，正是昔日的汽车之都底特律。本片讲述的故事，看似和这个时代背景无关——两位有过节的私家侦探合作调查一宗人口失踪案，但看似普通的案件背后，却隐藏着利益集团的惊天阴谋。

浑身是戏的“角斗士”罗素·克劳，搭配一出场就让女性观众有舔屏冲动的“高司令”，看似有些无厘头的组合，却在这部采取老派“乌龙侦探”模式的本片中，发生了奇妙的化学反应。虽然本片的动作戏不少，但电影在角色塑造上颇为成功，而且笑料的设置充满了诚意，你也许会第一次发现这两个通常都是以正派角色示人的新老男神，居然相当适合这种萌贱风格的中二角色。你更会发现，比起拍《钢铁侠3》这样的大片，沙恩·布莱克更适合执导这种小成本喜剧，就像他之前的《小贼、美女和妙探》一样。



6. 霓虹恶魔 The Neon Demon



上映日期：2016-06-24(美国)
拍摄成本：700万美元
票房：350万美元

IMDB评分：7

每一年都有许许多多的“从小镇来怀揣着大梦想的姑娘”（本片对白）来到大都会洛杉矶，使尽浑身解数希望自己能够脱颖而出被星探、大摄影师、时装秀导演和国民老公相中，然而她们中只有极少数人能够站在金字塔的塔尖，其中的绝大多数人都会沦为成功者的垫脚石。况且，即便是其中的佼佼者，登顶的过程中也必然伴随着不为人知的屈辱，甚至是血泪。通俗点讲，就是一个个关于“贵圈真乱”的故事。而在《霓虹恶魔》的

魔幻化描述中，直接将贵圈定义为了一个吃人不吐骨头的暗黑世界！

“灯管狂人”导演尼古拉斯建构的病态世界，为我们营造出了极具个人化色彩的恐怖美学（尽管导演本人是个色盲），用视觉奇观的堆砌来实现“反奇观”叙事，很多设置上都有《穆赫兰道》的影子。此外，我们还能看到“初长成”的范宁在本片中的精彩演出。



7.{忍者神龟2破影而出

Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows



上映日期:2016-07-02(中国大陆)
2016-06-03(美国)
拍摄成本:1.35亿美元
票房:2.39亿美元

IMDB评分:6.3

很多神鬼粉们担心“爆炸贝监制”的魔咒，会让《破影而出》沦为一部满屏特写、全程特效，所有角色零演技式面瘫恶，一路轰隆隆到底的续集。“不幸”的是，本片的确就是这个套路，甚至将角色互换之后，我们会发现这根本就是《变形金刚》的“王八”版。不过，第二集节奏更为紧凑，笑点的密度和档次也更用心，而且故事始终对准了卡通观众们的兴奋点，人类角色全部沦为花瓶，这可和“《变形金刚》系列”不大一样。

《破影而出》的最大惊喜，就是填补了上一集的缺憾——人气反派角色们悉数登场。话说上一部抓住了史莱德，这一集老史自然毫无悬念的越狱成功，肉乎乎的格朗华丽登场，而且傻大笨粗的牛头马面也终于和我们见面。搞笑的活计，基本上就交给了这几位实为老朋友的“新”角色。十足话唠又幽默尽显的乌龟四兄弟一边嘻嘻哈哈一边拯救人类全程拉风，让本片可以成为2016年度最具合家欢价值的电影的有力竞争者。



8.{乌龙特工

Central Intelligence



上映日期:2016-06-17(美国)
拍摄成本:5000万美元
票房:2.08亿美元

IMDB评分:6.6

浑身是肌肉的动作猛男们，往往个个都是天生的喜剧演员。这种情况其实一点也不奇怪。因为根本不需要什么演技，光是这些硬汉出现在格格不入的搞笑事件中，就能让观众笑得前仰后合了。这一定律，不仅作用于昔日在幼稚园里面摸爬滚打过的史爷爷和州长大人，而且亦能在巨石强森的身上证明自己的某种“真理性”。

本片采用了时下流行的“贱谍片”的套路，简单的说，就是通篇黄爆欧的大集合，不负责任的行动，专门对准下三路的台词，露骨的政治梗，各种神反转，各种阴差阳错成就大事件，还有污到让人不忍直视的段子。需要指出的是，本片的笑话偏男士向，并且有为数众多的黑人文化梗，因此不可能让每一个观众都能跟上。顺便说一句，感觉巨石现在走的路线和昔日的两位动作天王何其相似，硬汉偶尔客串一把喜剧效果特好，比如《2003的丛林奇兵》。看来强总像州长大人近年来那样拿出挑战文艺片的勇气，也指日可待。



9.{招魂2

The Conjuring 2



上映日期:2016-06-11(美国)
拍摄成本:4000万美元
票房:3.18亿美元

IMDB评分:7.8

将《速度与激情》系列”带入巅峰境界之后，深藏功与名的温子仁又回去潜心研究自己钟爱的恐怖片。这部《招魂2》取材自1977年发生在英伦的恩菲尔德恶灵事件，由于恐怖片近年来不受市场待见，再加上故事原型也早已被证明是一场恶作剧，因此外界对本片的期待并不高。然而温子仁恰

恰就是用自己所擅长的套路，狠狠回击了一番那些质疑者。

不像绝大多数恐怖片（包括此前温导的《招魂》第一集）在异灵元素呈现手法上的那种“神龙见首不见尾”的套路，续集从一开始就不打算磨磨唧唧，简单直白，开门见山，长驱直入。如果说《招魂》的前半部分还是那种汇聚气氛以获得最终爆发，到了后半部分高潮迭起的老套模式，那么《招魂2》可以算得上全程骇人元素狂轰滥炸。

在人物行为方式设置上，本片一改对恐怖片角色们智商集体清零，让他们在死神追赶下各种作大死的传统做法。片中的人类不仅和“滞胀”无关，而且想出了很多对付恶魔的方法，情绪表现也绝非一路尖叫到死，甚至可以说狠勇敢，然而最终结果却是“然并乱”，这就更加凸显对手的可怕和邪恶。



10. 独立日 卷土重来 Independence Day: Resurgence



上映日期:2016-06-24(中国大陆/美国)
拍摄成本:1.65亿美元
票房:3.81亿美元

IMDB评分:5.4

从威尔·史密斯不再出演、无法获得足够多的预算、废弃原生3D拍摄，到第一部预告片浓浓的“变形金刚”范，《独立日2》在制作阶段几乎没有传出一个好消息，观众们也普遍有了“必雷”的预感。对此，罗兰并不在意，因为光是靠这个超级IP的“二十周年纪念之作”这个名号，就不愁那些毫无期望的观众们对策票房。一言以蔽之——“我就是喜欢这种你讨厌我，可自己却又无可奈何的感觉！”

正如罗兰所言，今天的电影特效技术能够实现二十年前他就一直在构想，但却无法实现的场景。但从场面的火爆度来说，本片的确是做到了“much bigger and bigger”，但却失去了“逼格”。影片并没有像第一集那样，表现好科幻战争电影最为关键的一环——如何呈现地球人与外星高智慧种族之间的冲突。

一个从未冲出所在星系，甚至是在自家卫星上逛一圈在今天来看都是奢望的种族，去打败星际旅行犹如自驾游的外星人，在目前来说，是几乎不可能完成的任务。假如不想绕开正面对抗外星人的热血情节，那么只有一条路可走了，这就是弱化外星人的实力，而这恰恰是一件需要极佳手法才能处理好的活计。远的不说，大家就看看《美国战舰》和“落汤鸡之战”中的外星人，都给弱成了什么样子了……光靠中古军火和小口径动能弹武器，就能打得它们满地找牙了。

《独立日2》真正自砸招牌的地方，不在于史皇的缺席，不在于空战场面的大幅减少，而在于没有找到一条正确呈现人类与地外高等级冲突的方式。错过这样的电影，其实一点也不可惜，等出蓝光的时候收一张以寄托我们的哀思吧！



11. 鲨滩 The Shallows



上映时间:2016-09-09(中国大陆)
2016-06-24(美国)
拍摄成本:1700万美元
票房:8450万美元

IMDB评分:6.7

说到《鲨滩》，我们很难不将其同《大白鲨》进行比较。1975年，斯皮尔伯格凭借此片一举进入好莱坞一线导演的行列，也将“怪物电影”推向新的巅峰。然而随着特效技术的发展，真正有“品味”的怪物片，大都发生在科幻场景中，让一脸惊恐状的主角们同CGI创造出来的虚构太空生物进行猫鼠游戏。即便是地球生物，大体也变异得连它妈都不认识了。只有小成本片的导演，才会在地球上就地取材。

《鲨滩》的创新之处并不在于将白花花的大腿和凶残的鲨鱼放在一起，它还将时下流行的小妞电影与怪物片这两个原本风马牛不相及的概念组合在一起。2012年凭借《绯闻女孩》被国内美剧观众所熟悉的布莱克·莱弗利以其精简的台词、大量的肢体和表情，靠一个人的力量撑起了整部电影（其实鲨鱼的戏份并不多），非常值得被外界冠以“花瓶”称号的青年女演员学习。



12. 人类清除计划 3
The Purge: Election Year



上映时间:2016-07-01(美国)
拍摄成本:1000万美元
票房:1.07亿美元

IMDB评分:6.1

2013 年，环球影业带来了一部奇葩电影。为什么这样评价它？首先，它的政治极端不正确，在不远的未来，美国政府不仅摆脱了一屁股的烂账，而且将失业率和犯罪率统统给降到了 1% 以下。这一安定团结的大好局面靠的不是林肯、罗斯福式的伟大领袖重现人间，而是将“穷黑矮挫”人群完全肉体消灭了！没有那些无法创造任何社会价值，却浪费着大量公共资源和巨额税金的混吃等死教信徒们，而方法就是每隔一段时间就安排一个让中产阶级对“穷鬼”们实施大杀戮的“法定假日”，杀人就是这样与“为人民服务”之间画上了等号。

其次，这是一部吸钱能力惊人的电影。300 万美元小成本在全球收回 8000 万美元票房，成本票房比高达 1:27，简直让那些赚不到钱还要怪这届观众不行的大导演们无地自容。

最后，这是一部野心十足的电影。如果说第一部还只是照抄一下《威龙猛将》这些大逃杀电影，那么从第二部开始就已经注入了强烈的政治隐喻，用 B 片的方式呈现了政客们“好话说尽，坏事做绝”的邪恶本质。而在第三部中更是用当下的“选举年”作为背景，将现实世界的美国社会政治生活投射进故事中。话说如果真的有第四部，是不是要以川普和“美人希”为原型设置 BOSS 了？



13. 圆梦巨人
The BFG



上映时间:2016-07-01(美国)
拍摄成本:1.4亿美元
票房:1.41亿美元

IMDB评分:6.7

斯皮尔伯格近年来的作品，均显得比较匠气，说得难听一点，就是“老气横秋”，不过既然人家是大师，喷神影评人对此也不敢大喷特喷。本片根据 Roald Dahl 写于 1982 年的同名儿童故事改编，孤儿苏菲携手善良的巨人借助英国女王的帮助，打败吃人巨人的故事，对于西方儿童来说，其地位不亚于《小蝌蚪找妈妈》。虽然本片的属性是“奇幻片”，但其中并没有能够让当下观众买账的元素，说得更直白一点，《哈利波特》里酷炫的魔法，《魔戒》里的恢宏场面，《丛林王子》里让人分不清楚是 CG 还是实拍的动态特效，在《圆梦巨人》中统统找不到——要说惟一和特效沾点光的，大概就是那个照着“毕姥爷”画的巨人了。至于影片的节奏，基本上还是再重复三十多年前那部 ET 的老路……

但我们不能因为商业元素的缺失，而将斯大爷的这部最新力作归入烂片的行列。这部从内到外都工整无比，拍得四平八稳的作品，堪称是一部“学院级的享受”，是一部拍给电影工匠们看的教学片。迪恩·卡门曾经说过，“工匠的本质——收集改装可利用的技术来解决问题或创造解决问题的方法从而创造财富，并不仅仅是这个国家的一部分，更是让这个国家生生不息的源泉。”真正的工匠精神，好似一潭沉静的湖水，泛舟湖上，一股安定感便油然而生，仿佛时间已经停止，人可以以不紧不慢的姿态去追求极致——试问哪一个有票房压力的好莱坞导演，能够有这份闲情逸致？



14. 谍影重重 5
Jason Bourne



上映时间：2016-08-23(中国大陆)
2016-07-29(美国)
拍摄成本:1.2亿美元
票房:2.79亿美元

IMDB评分:7

CIA 绊脚石计划特工 Jason Bourne，是一个没有身分归属，没有后勤支援，更没有女人的“三无”间谍。同在香车美女堆中摸爬滚打的 007 相比，确实惨到了令人发指的地步。然而此 JB（Jason Bourne）却让彼 JB（James Bond）在自己面前无地自容。如果说以 007 和《谍中谍》为代表的“普通间谍”，是靠宏大的排场和火爆的特技来吸引观众，那么文艺间谍“伯恩”则是靠紧凑的情节和真实的细节去打动观众。他不需要名贵的晚宴礼服，一件廉价毛衣和一条牛仔裤就是自己的全部行头。他没有夸张的易容术来给自己改头换面，背上挎包，混迹于市井之中，就能躲过庞大特务机构的监视。他不需要具备隐身、导航和隐身特技的阿斯顿马丁跑车来逃脱追击，一辆抢来的旧出租车外加一份地图就能够让他逃脱猎犬们的追捕。塞爆一个房间的情报支援人员和各种稀奇古怪的高科技装备统统都不存在，他凭借着自己的直觉，便足以诠释“手中无剑，心有有剑”的至高境界……

这部直接用 Jason Bourne 作为片名的第五集，依然完美保留了上述的特点。当然，我们也可以说得更难听一点——一切都是套路！虽然电影版基本上跳出了原著的剧情，但它的故事在第三部时就已经结束（所以第四部只能找“鹰眼”来演了）。在“三部曲”中，伯恩并不是一名传统意义上的间谍 / 特工，他身上并不背负着诸如“国家安全”、“拯救人类”、“捍卫普世价值”这样的重任，甚至并不是一条反体制的破茧狂龙。虽然他一直都在和庞大的美国情报机关斗争，但他的目的仅仅只是在夹缝中生存下来，寻回失去的记忆，实现自我救赎。然而在第五部中，他背负了太多并不属于原先那个杰森·伯恩的东西，这让老观众们越来越觉得在银幕上施展各种凌厉动作的伯恩是一个“熟悉的陌生人”。另外还需要特别给还没有进入影院的观众提个醒：本片的国内版属于后期 3D，国外均为 2D 版，短促的镜头剪辑和标志性的“帕金斯摄影”，会让很多人无法坚持到电影结束……





7月漫画改编动画作品点评

漫画？动画？你选择哪边？

为什么拖到现在才来做七月番？不是编辑的错，也不是笔者的错，实在是扛不过最近女性向作品太过红火，七月番里女性向作品占了半壁江山，这推荐要是写出来岂不是要被本刊读者们打死……所以犹豫了半天，再次看向七月番列表的时候，笔者还是有了主意：没那么多动画可看的时候，看看漫画也是好的呀！

七月番中，有数量不少的漫画改编动画作品，漫画本身就很值得一看，而且大多数都是获奖或者获得关注度之后才被动画化的，这里将会挑选十部漫改作品，同时对比评价漫画和动画，以便时间有限的读者对于感兴趣的内容可以选择只看漫画或者只看动画，当然，看过一方对另一方也有兴趣的也可以参考参考看看是不是要两边都看看啦~

文 七月番有毒的太多消化不良的K52 编 八重樱 美编 Juxi

剑风传奇

动画版

基本信息

监督：板垣伸
系列构成：深见真
人物设定：阿部恒
音乐：鹭巣诗郎
音响监督：岩浪美和
动画制作：GEMBA、Millepensee

这已经是《剑风传奇》第三次改编动画了，除了最早的TV版，还有连续3部的剧场版（内容上重制TV版）。除了最早的TV版是毫无争议的经典，剧场重制的时候就已经是赞否两论，而这次的新版是接着剧场版的黄金时代篇之后，虽然fans们都高兴终于往下继续做了，但看到成片以后，多少还是感到失望。

最大原因大约还是在于3D部分。虽然剧场版就已经开始用3D技术了，但那毕竟是剧场版，3D的使用还是调整得比较精细，这个新TV版，虽然感觉3D技术方面还是进步了，可是给观众的观感却并不好。模型还算OK，有时候的光影和动作就太生硬了，更雪上加霜的是镜头运用，本来就因为黑影打码众多而使得画面色调偏暗，镜头又飞得太厉害，有的地方根本看不清动作是怎样的，人也感觉要被晃晕。



除了3D的部分为人诟病以外，其他的方面目前的表现还是中规中矩的。监督板垣伸虽然没有什么拿得出手的代表作，但也算是经验丰富。系列构成深见真则是可以期待，原本就是有名脚本家，又擅长做黑暗向题材的东西，之前做过《psycho pass》的原创剧本和原创小说，他来操刀剑风的话应该还是可以一看的。一直没变过的音乐鹭巢诗郎是多么大神级我就不用说了，岩浪美和也是音监名人。

动画推荐给原作粉，但新人呢还是看漫画吧。

漫画版

基本信息

作者：三浦健太郎
出版社：白泉社
开始连载时间：1989年
目前卷数：38卷连载中

可以说是史诗级的漫画作品！每年都有初次阅读便深度沉迷的新粉入坑，可见作品魅力并不因为开始年代久远而改变。三浦健太郎用无以伦比的想象力构建了一个人与神魔共存的奇幻世界，又用强大的笔力描绘了一个又一个深刻而立体的人物，关于一个男人从青少年时期结交挚友，又被抵抗不了诱惑的挚友多重背叛，成长为成熟男人的他为了兄弟、为了爱情，更为了自己，以一己之力挑战神魔，誓要复仇的故事。

因为是青年漫画，画面血腥猎奇的部分有，但只要克服这一点点的问题，你就能欣赏一个神作级别的作品！只要你不介意它目前还是一个坑……不过三浦健太郎老师已经没有摸鱼画别的，重新开始连载了！虽然不知道哪一年才能完结，



但三浦老师还是有一直在工作的，比某人强多了……（我并没有点名富奸）

无论从哪里知道这部作品的，都推荐先看漫画！看漫画！！



橘色奇迹

动画版

基本信息

监督：浜崎博嗣
脚本、系列构成：柿原优子
人设：结城信辉
音乐：堤博明
动画制作：Telecom Animation Film

在动画开播前看到STAFF的时候其实是有点担心的，因为监督浜崎博嗣的代表作基本都是硬汉派，人设结城信辉虽然是神级的人物，但也是年长的阿宅，只有脚本的柿原优子应该是擅长改编女性作品的，而且在柿原优子的作品名单上，也没有失败作。可是这样的STAFF，真的能做少女漫画的改编吗?

不过想了想，《橘色奇迹》的漫画原作，是拿了“这本漫画真厉害！”2015年男性榜15位的，投票给这部作品的居然是男性居多……也许男性也能深刻地懂得这部作品，做出好的动画吧。

看了动画以后觉得之前的担心果然是多余的，动画的改编非常出色，作画质量稳定，节奏张弛有度，音乐也很动人，而且看起来并不那么“少女漫画”，普通的男生也能看下去（周围的男性朋友看过的评价都很好），大概因为是因为这样的STAFF才能做出这样的作品吧。

稍微有点兴趣的话就看看吧~虽然现在还没放完，但因为漫画作者其实还不够成熟，我其实看好动画会比漫画还优秀的呢。



漫画版

基本信息

作者：高野莓
出版社：集英社/双叶社
开始连载时间：2012年
目前卷数：5卷完结

作者高野莓出道的时候是很有话题性地作为现役女子高中生漫画家华丽登场的，而且《橘色奇迹》这部作品最初是在集英社的《月刊玛格丽特》上连载。但高野莓很快因为健康崩坏而不得不休载，在休息了一年之后，宣布移籍双叶社的《月刊Action》重新连载。虽然具体的经纬不得而知，但高野莓自己在个人网站上说了各种感谢双叶社的编辑，在她卧病期间也一直支持着她等待着她，所以作为报恩她决定来双叶社连载之类的话。加之集英社一贯的冷血做法，让人不由得想象是不是集英社看她卧病不能画就将她抛弃了呢……



故事是感动系少女漫画，高二的女主收到了十年后的自己寄来的长信，告诉她此时她喜欢的转校生将在未来死去，希望无论如何都要拯救他。内容要说也是老梗，但也许是因为作者年轻，所以才能把这些青春的真挚的感情描绘得特别打动人心。明明是泪系的少女漫画，却获得了这么多男性的好评呢。



漫画煽情很厉害，但不会让人讨厌，要说毛病大概就是男主的塑造有点太矫情，但也能理解。从动画入坑的可以先看动画别剧透自己，反正5卷不长，想补随时补完~

灵能百分百



动画版

基本信息

监督：立川让
系列构成、脚本：濑古浩司
人物设定：龟田祥伦
音乐：川井宪次
动画制作：BONES

跟之前大红过的《一拳超人》几乎同样的班底，大概也是因为是同一个原作者吧。ONE老师的《灵能百分百》并没有找别人代笔，只是靠自己简笔画般的画功就吸引到了足够的人气从而改编动画！而骨头社一如既往地发挥出色，如果读者里有作画厨，特别在意动画的作画的，那不看这一部不如切腹啊！如今的骨头社简直将作画当成卖点了，除了《一拳超人》，今年的《我的英雄学院》和《超人幻想》也是，打戏部分赞到要尿崩！日本有名的作画大师都被他们找去了！

《灵能百分百》第四话就有了**ものゆき**沙罗的一人原画（一个人负责了一话动画的全部主要原画部分），第八话中村丰大师的一段精彩打斗画面已经可以毫无争议地拿下季度最佳了！暂且不说剧情，光画面的爽快程度就足以值得一看！

监督立川让虽然是一位年轻的监督，但他在之前的《死亡游行》里已经充分展现了自己的才能，想必这部作品也将会成为他的代表作了。音乐既然是川井大神，也是为动画加分的镀金名字，说这部漫改新番是7月最强也不为过～！



漫画版

基本信息

作者：ONE
出版社：小学馆
开始连载时间：2012年
目前卷数：12卷连载中

ONE老师绝对是漫画家中的一朵奇葩，他亲自向大家证明了只要你的故事足够有趣，画得再怎么屎，也会有其他牛逼的漫画家帮你画，或者动画公司给你动画化……

就是因为ONE的简笔画太不够看了，他甚至一开始无法在杂志上出道，而是选择了网络平台刊登作品。然而，即使是在网络平台上，他那无敌有趣的漫画也达成了人气NO.1，备受关注之后终于出版单行本。相比起之前兴趣使然而画的《一拳超人》，《灵能百分百》可以说是ONE老师认真起来的作品，故事更加丰满，角色更加生动，角色性格和人物关系也更加复杂。虽然主角“龙套”仍然是一个琦玉老师似的角色——拥有不可理喻的强大能力，但他却毫无自觉并且丝毫不想仰赖自己的能力过活，而他周围的人，也因为他的能力而利用他、害怕他、尊敬他、想要除掉他……以龙套为中心而发生的各种事情和人物，都有ONE老师独特的幽默感在,同时又引人深思。



ONE老师的画功在这部作品里已经比刚开始画漫画时候进步非常多了，再加上现在收入变多了也有助手帮忙，所以人物虽然算不上美型的但绝对不至于看不下去，如果被动画吸引了憋得要命等不及看后续，那我建议直接去看漫画吧！

齐木楠雄的灾难



动画版

基本信息

监督：樱井弘明
系列构成：横手美智子
人物设定：音地正行
音乐：Psychic、大石宪一郎
动画制作：EGG FIRM、J.C.STAFF

《齐木楠雄的灾难》在上一季已经出过泡面番FLASH动画，但那看起来就是个试水作，纯粹只是看看观众反响的吧……因为太FLASH了！大部分都是静止帧，平行移动来表现动作。因为太简陋笔者没有追到最后……但也算是初步了解这个作品的笑点所在。所以这次正式的动画化之后，笔者就心情愉快地开始追起了这部作品！！

动画将之前大概三回flash动画的量合并为一话，但依旧是带小标题的短篇形式。因为原作本身就是日常搞笑系的短篇漫画，能连贯起来的剧情不多，所以这种处理方式也是可以理解的。而系列构成是大师级的横手美智子，由她来做改编基本上可以说是相当有质量保证的。再加上这本来就是一个不费脑的搞笑动画，各位抱着轻松愉快的心情去看吐槽即可。

重点提一下本作的声优，主角齐木楠雄的声优是神谷浩史，虽然很对人对神谷浩史的认知是“王子系”的声音，但是抱歉笔者对他最有印象的角色全是各种吐槽役2333不过其实呢主角在漫画连载到现在都没有真正开过一次口，是一个真·无口角色，但相对的他内心却在无时无刻不吐槽，真要沟通的时候还能用心灵感应传话而不直接开口，不开口的吐槽之王啊！



动画的吐槽有声优加成，喜欢声优的毫无疑问推荐动画！

漫画版

基本信息

作者：麻生周一
出版社：集英社
开始连载时间：2012年
目前卷数：18卷连载中

其实这部作品跟《灵能百分百》在设定上有一定程度的撞车，主角齐木楠雄就是一个加强版的龙套，他一出生就拥有全部超能力，什么念能力、透视能力、千里眼、心灵感应、听到别人的心里话、预知、瞬间移动等等，你所想得到的一般超能力他全都会。

然而这并没有什么卵用。

虽然没有像龙套一般窝囊，但齐木楠雄也是个活得明白的汉子，他虽然有了这么多能力，但也明白自己失去了很多别的东西，比如达成一个目标的成就感、获得惊喜时候的愉悦感等，他因为嫌麻烦而选择了隐瞒自己能力过活，但能掌握周围普通人一举一动的他还是克制不住自己的吐槽冲动……所以这部本来只有差不多一话完结一个小故事的漫画跟《灵能百分百》完全不同，只是个吐槽向的作品～

只不过对于这种吐槽类型的搞笑漫画可能个人的喜好各有不同，推荐先看漫画适应适应，如果觉得自己很喜欢这类的吐槽的话，那么推荐再补一下漫画，因为作者麻生周一脑洞还挺大的，在作品里有很多只有纸面上才能表现出来的笑点，这一部分动画化甚至之后的真人化大概都无法体现出来，所以感兴趣还是看漫画去吧～！



天真与闪电

动画版

基本信息

监督：岩崎太郎
系列构成：广田光毅
人物设定：原田大基
音乐：戸田色音
动画制作：TMS



自从一开播就获得各方面好口碑的作品！有人说是治愈番，有人说是萌番，但最正确的评价应该是美食番……几乎每一话都要在推进剧情之后做一道菜，隔着屏幕都可以把人的口水给勾下来！

然而我想说其实这种程度还不够……主要是STAFF阵营水准比较一般，没有特别抢眼的名字，履历也没有什么特别好看的作品。虽然以履历论人不太对，但事实就是，这部动画改编受欢迎完全是因为原作足够优秀，而动画在脚本、画面方面的水准并不是很高。比如第七话䌷独自离家，被爸爸找到之后两人的吵架到和好那一部分，相比原作的处理实在是太将就了，原作的处理方式更加细腻，表达更清楚，更容易让人会心一笑。像这样原作里很优秀的细节，在动画中被省略掉了太多，改动也不少。虽然知道动画也有这样那样的限制，但身为原作粉，对于这样质量的改编，还是有点失望。

动画的亮点更多是在声优表现和对食物的画面表现了，在这些方面黑白漫画肯定是受限较多的，能更加直接地表现出萌和好吃！推荐对可爱LOLI、做饭少女、中年大叔、美食中任何一项有兴趣的人都可以看看动画！

漫画版

基本信息

作者：雨隠ギド
出版社：讲谈社
开始连载时间：2013年
目前卷数：7卷连载中

这部漫画原作拿下过2014年"这部漫画真厉害！"男生篇第八位，但作者雨隐**ギド**其实是个腐女……以前出版过的作品多是BL漫画，也有GL百合漫。在BL界还算是有一定名气的作者。但女性作者特有的纤细和善于描述细腻情感，使得她第一次登上讲谈社著名青年杂志《afternoon》就斩获各种荣誉并且很快动画化——没错，就是这部作品。



作品的设定乍一看有点擦边球倾向：中年丧妻的学校老师犬塚公平带着还在读幼儿园的女儿每日以超市便当为生，但终于有一天他看着女儿对于美食的一脸期待而醒悟过来，人一定要是吃到热腾腾的新鲜饭菜才能获得满足感的呀！于是他带着女儿来到有过一面之缘的女生家的料理店里，却发现这个女生是她的学生，饭岛小鸟。单亲妈妈而且妈妈经常不在家的小鸟提出要不老师来我们家做饭我们三个一起吃吧……？老实说当年刚看第一话的时候我真是分分钟以为之后剧情要师生了要不伦了，没想到之后居然开始正经做饭了……

其实现在我都还对犬塚老师和小鸟是否会有感情线抱着怀疑的态度，但讲谈社都给这部作品单独出食谱书了，也许是真走成亲情＋美食漫画路线了……不过也好，就像动画那边的评论一样，我其实更推荐漫画这边，作者对感情的描摹和处理非常细腻感人，光看黑白漫画的时候其实是注意感情的部分多过食物的部分呢。



蓝海少女

动画版

基本信息

总监督：佐藤顺一
监督：カサヰケンイチ
脚本：赤尾でこ
人物设定：伊东叶子
音乐：GONTITI
音乐制作：FlyingDog
动画制作：J.C.STAFF

要说《天真与闪电》是七月治愈番，可能《蓝海少女》的fans第一个跳出来说不服：能有我大蓝海治愈?！没有引战的意思，但七月番里最充满治愈元素的，真的毫无疑问这部《蓝海少女》。

原作者天野梢的代表作《水星领航员》已经是治愈系典范，这是她第二次被动画化的作品，风格上面是几乎一脉相承的治愈。总监督佐藤顺一是非常有经验的动画监督，一向擅长做女性向的作品，也是之前《水星领航员》的监督，而监督**カサヰケンイチ**也是女性向动画作品的能手，名作有《蜂蜜与四叶草》、《他和她的事情》、《交响情人梦》等。为动画献出super治愈级别的音乐的GONTITI也许国内的观众不熟悉，但在日本，他们是老牌轻音乐乐队了，1978年就成军，乐队风格融合New age、Jazz、Bossa Nova等，是日本治愈系音乐的领军人物。OP更是由坂本真绫小姐演唱，伴随海的风景真是想让人闭目享受阳光海风……尤其要表扬作监、人设伊东叶子，她还是个非常年轻的原画师，但已经因为出色的表现担任起了总作监和人设的位置，这部动画里角色时不时就会切换成Q版脸，特别特别可爱，都是她的功劳！



或许你对动画内容不感兴趣，对题材不感兴趣什么的，但也可以推荐你至少收一下这部作品的OST听听看，毫无疑问的治愈之作！

漫画版

基本信息

作者：天野梢
出版社：Mag Garden
开始连载时间：2008年
目前卷数：10卷连载中

天野梢无疑是治愈系漫画家的代表作者。她的作品节奏缓慢，剧情平和，以蓝色为主，总能让人感到心情平静。前一部使她名扬的作品《水星领航员》就是如此。而不同于《水星领航员》的幻想架空设定，这次的《蓝海少女》选择了比较现实的潜水题材，但还是让人感叹：天野老师，您真是离不开水、离不开蓝色啊！

这次的主角小日向光大概是天野笔下最活泼的主角啦，超积极，超向上，也超吵闹……而女二号是从城里转学过来的腼腆内向的大木双叶，她似乎还有烦恼不可言说……这样的两个少女一起加入了潜水社团（主要是潜水痴小日向拖大木下水……）之后的日常的故事。





没有什么大起大落跌宕起伏的剧情，只是潜水的高中女生的日常，但天野老师笔下展开的各种美景、少女们脸上活泼可爱的表情、和细碎却又真挚的情感，都能让人在劳累了一天之后真的感觉到心灵的放松。

喜欢恬淡治愈系漫画的当然推荐漫画啦～不过漫画的节奏太慢了，如果急性子一点的话，还是更推荐动画，音乐可是特别舒适享受的呢！

NEW GAME！



动画版

基本信息

监督：藤原佳幸
副监督：竹下良平
系列构成：志茂文彦
人设：菊池爱
音乐：百石元
动画制作：动画工房

真正意义上的萌番，七月番里肯定不能不提《NEW GAME》了！18岁高中刚刚毕业的双马尾萌妹入职了自己向往已久的游戏公司，作为职场新鲜人，每一天都很新鲜，这部作品就是描绘她入社后参与制作游戏的日常，被称之为“游戏版的《白箱》”。但却并不是像《白箱》那么认真严肃地介绍和讨论业内情况的，相对比较轻松，而且因为全是萌妹子在叽叽喳喳，所以完全没有紧张感不说，根本就不觉得这是公司的真实情况而像是普通的萌系轻小说……

或许因为监督藤原佳幸一向是这个风格，他以前的作品比如《GJ部》、《未确认进行式》、《可塑性记忆》等也是轻萌风格。而系列构成志茂文彦也擅于做改编，原作是四格漫画的形式，虽然易于阅读，但容易因为琐碎而缺乏连贯感。目前看来动画完全没有这个问题，得是多亏了志茂文彦啊。虽然动画工房也有改编改得很砸招牌的作品，但这个组的每个人都挺好的。

特别想提一下的是音乐百石元，他最著名的作品应该是《幸运星》了吧。对于这种萌系的作品配乐他可谓驾轻就熟，《NEW GAME》能有如此轻松活泼的氛围，百石元的音乐功不可没。

萌豚当然要看动画啦！动画才是萌的奥义啊！！漫画体现不出来的萌全靠动画啊！！

漫画版

基本信息

作者：得能正太郎
出版社：芳文社
连载开始时间：2013年
目前卷数：5卷连载中

芳文社已经成为萌豚们心中神社了。近年来多次推出质量上等的萌系漫画作品，挖掘萌系新人作者。得能正太郎就是个85后的年轻作者，《NEW GAME!》是他第二部正式出版作品，但连载初期便获得了巨大反响，第一卷里女主角凉风青叶握紧双手说“今天也要努力一天唷！”的画面成为了名场面，一时间在网络上广为流传，到了最后，“今天也要努力一天唷！”甚至成了2014年度日本网络流行语。然而太过流行曾导致事件一度失控，第一卷单行本再版数次依旧被一抢而空，有人开始在网上高价倒卖，也有人开始批判只因为一格而红起来的作品获得的赞誉和其真实水准并不相称，作者针对当时的批判和质疑，甚至也说出了“以后不会让其他角色说这句台词”的气话（也许也是认真的）。

是的，这个作品本身只是一个小品级的四格漫画，用萌化的方式去描写一个加入游戏公司的职场新人的日常，夹杂着一些对现实的反馈而有虚有实，让人在觉得萌的同时也感觉到一些共鸣，但也仅止于此了，算不上多么伟大的作品。过度的吹捧也许反而对作者是捧杀，让这个新人作者不要太浮躁、安安心心静下来创作的话也许对他才更好。

喜欢《幸运星》那样轻松四格的同学可以看看漫画，不过对于萌豚来说，果然还是动画更好啊！

驱魔少年HALLOW



动画版

基本信息

监督：芦野芳晴
脚本：山下宪一、横手美智子、樋口达人
人设：椛岛洋介
音乐：和田薰
动画制作：TMS

作为时隔十年的动画续作，这已经不能说是“续作”,而完全是“新片”了，不仅声优全部大换血，制作班底也整个换掉。但大家其实也是能接受的，毕竟原作在这十年间断断续续的连载，每次再开都让人觉得换了一个作者呢……

但毕竟当年《驱魔少年》还是红得挺火的，不少死忠粉还激动着呢，动画还没开播，官方周边都出了好几轮了，这是有多看好这个作品……

然而实际上看过之后我还是觉得有点失望。首先，这是个对新观众并不友好的动画，如果没看过本作品，基本丈二和尚摸不着头脑，既不了解人物之间的关系，也不知道他们为什么会有那样的举动。第一话稍微说明了一些大前提和前情提要，但具体的部分一点都没涉及到。

其次，改编之后的人物以及声优的表现和前一部的印象有点相差太大，不是说表现得不好，而是跟之前的动画没有统一感……又不对这种不统一感做出合理解释，这大概会让一些fan也觉得适应不来吧。



所以总的来说，这次的新动画，大概只能推荐给原作粉，然而原作粉也得适应一个阵子……

漫画版

基本信息

作者：星野桂
出版社：集英社
开始连载时间：2004年
目前卷数：25卷连载中

漫画本身也是命途多舛。原本连载得还算稳定，人气也不错，怎奈作者星野桂身体扛不住，多次长期休载，最长的一次休载长达两年半，每一次复载之后画风都有微妙的变化……再死忠的粉，也很难经得起这样的折腾。

虽然故事的剧情质量还是一直都有所保证，作者也没干过什么智商下线的事，但总之还是多次休载的问题太大了，导致老粉难以维持，新粉难以下坑。可惜了一部原本应该算是优秀的作品……



话虽如此，但如果有对19世纪末欧洲风格有兴趣或者对驱魔师题材有兴趣的人，还是能推荐一看的，目前漫画虽然已经移籍到了季刊杂志上面，但好歹连载情况稳定了下来，看样子星野老师的身体应该恢复得差不多了，之后似乎能指望稳定地追下去了……

半田君传说



动画版

基本信息

监督：湖山禎崇
脚本：平見瞠、國澤真理子、横手美智子
系列构成：横手美智子
人设：松本麻友子
音乐：伊藤賢
动画制作：diomedéa

前几年的夏天，萌到很多人的那只方言 LOLI 还记得吗？没错，就是那部讲述书道家被发配到小岛认识了一只活泼 LOLI 的动画《元气团仔》，它的主角书道家半田清的少年时期的故事被单独描绘成了漫画并且制作成了动画，就是这部《半田君传说》。虽然说应该算是《元气团仔》的前传作品，但因为制作公司和内容方向等都完全不相同，所以根本可以看做是两部完全不同的作品。

第一话就十分有趣，可以说是形式大于内容的有趣，本来第一印象是很好的，但是追到现在已经开始觉得有点乏味了。故事由短篇构成，套路是十分一致的：主角半田因为曾经的心理阴影而有了点被害妄想症，导致他和周围一致认为他很牛逼他很天才他很厉害的群众们产生了种种误会。

虽然经过动画脚本的调整改编，每一话还都是有新的看点，但冷静总结之后还是觉得挺乏味……还是当年有萌 LOLI 的时候好看！

不过这部作品意外地受到了腐女的欢迎……感觉制作方也有意识地针对女性向去做了，所以动画还是推荐给女同胞多一点！



漫画版

基本信息

作者：吉野五月
出版社：SE
连载开始时间：2008年
目前卷数：7卷完结

原本只是在连载《元气团仔》期间想要补充描述一下男主角半田君为什么是这个死样子而开始画起《半田君传说》的短篇，没想到居然大受欢迎而变成了连载甚至也动画化了，这大概是作者本人也想不到的吧。

半田君在《元气团仔》里就是因为不善表达同时脾气也不太好而被“流放”到乡下孤岛上，少年时期的他虽然没有那么容易口出恶言但也是个性格扭曲的人了，而这一切都因为他的心理阴影……可是，与总有被害妄想症、思考方式极为阴暗的半田君相比，他的高中同学简直各个是圣母天使，不仅能把半田君各种行为合理化解释并且还能开始崇拜起这样的半田君，甚至莫名其妙就多了一堆的迷弟们组织了“半田军”简直要将半田君神格化……



但像刚才提到的一样，如果不吃这种风格的搞笑的话，看久一点就会觉得太过套路和无聊。好在漫画篇幅不长，随便看看也不碍事。推荐给对《元气团仔》里的半田就有兴趣的读者，以及喜欢这类笑料的读者～！

初恋怪兽



动画版

基本信息

监督：稻垣隆行
角色设计：风真里子
系列构成：金杉弘子
剧本：大场小百合、青岛崇、赤尾てこ
音乐：坂部刚
动画制作：Studio DEEN



最后忍不住要放个毒……七月番奇葩之最！非《初恋怪兽》莫属！

虽然槽点很多，槽点超级多，而且一看就知道是女性向作品，但就是忍不住想放个毒，因为换个角度看，这部动画真是有趣爆了。

STAFF 其实也都是中流水平的居多，从漫画改编为动画也并没有增加太多亮点，但因为原作本身就很有毒，所以动画化简直就是让这个毒活性化了。再加上声优的卖力演出，一些角色因为声音产生的反差萌等，根本就是毒性加强啊 2333

有时候觉得 Studio DEEN 挑片的标准真是谜，虽然有时候很严肃很正经，但他们真是接过不少谜片包括这部……

总之推荐大家都去试试看！起码试到第三话吧，受得了这个毒性的大概会看得很愉快？受不了也没关系，尽管骂！反正这就是奔着槽片去做的吧！

漫画版

基本信息

作者：日吉丸晃
出版社：讲谈社
连载开始时间：2013年
目前卷数：6卷连载中

最早给我推荐这部作品的是前任上司，50+ 的日本老头，推荐给我的理由是“有帅哥哦”，然后我就不小心上了他的当……第一话就看得我喷了出来。第一话是在乡下当土公主从小被惯到大的女主角来到大城市准备开始新生活，一不小心就被一个高大的帅哥给呵斥了，抱着一股“连我爸爸都没有骂过我！”的莫名心态，她对这个帅哥一见钟情了，立刻告白却被果断拒绝，结果最后发现这个帅哥是她新房东的儿子，而且是个小学五年级的小学生！

……放心，喷的不止在这里，这部漫画里画个大帅逼强行说是小学生的还有好几个呢。

然后几经波折女主角还是坚定了要泡这个小学生的心，问题是小学男生的思维还停留在玩沙子的阶段，根本谈不来恋爱呀！于是女主角苦逼地被一群小学男生折腾来折腾去，每天都在纠结喜欢不喜欢的问题，然而小学生们压根就不管她想什么咧该怎么玩怎么玩该怎么抓鸡鸡怎么抓鸡鸡……

完全就是荒诞剧的妄想少女漫画，但能推荐给男性读者的理由是这个作者居然意外地了解小学男生的思维方式（难不成有个弟弟或者儿子什么的），每次站在女主的角度觉得男主不按牌理出牌，但换作是小学男生的思维方式就很能理解了。甚至能找到乐趣所在～

推荐漫画的优势是这种本来就不用带脑看的东西就不用花太多时间啦，有看动画 3、5 话的时间全套漫画都看完啦～



BLEACH ブリーチ

死神走了，留下千言万语

2016年，久保宣章，也就是后来我们所熟知的久保带人，或者昵称的“98”，在他出道20周年的日子，我们也迎来了他最重要的一部作品——《死神》——的终结。

或许有不少人都和我一样，在破面篇之后或是完现术篇开始不久就选择了“养肥”或“弃坑”，直到680话，被封面图的“终结的一话”所勾动，一口气重新补了最近两百多话的作品，然后如鲠在喉不吐不快。

尽管众多漫画家纷纷寄语，历代担任《死神》责编的八位编辑一同穿上死霸装去拿最终话的原稿，集英社也在公司网站上开设了专题页面，让粉丝们寄托感怀。但比起去年《火影忍者》完结时，《死神》完结的声势不及一年前的那一波集体回忆来得强烈。

各大资讯媒体以及连载平台留言虽然纷纷踊跃，然而，人们对于这部民工漫中最诗意，诗意的作品里最热血的作品，留言里除了少量的祝福外，更多的是剧烈的吐槽。笔者写这篇文章的时候，本来也想按照王道方式回顾一下，却也难以抑制地跑偏成一篇吐槽文。

文 不快乐王子　编 乙太
美编 心の永恒

似曾相识的名作，超长的终曲

在讨论一切之前，我们还是有必要对《死神》的剧情来一个简述。

作为《少年JUMP》的主力漫画，《死神》的主线可算是十分鲜明，四大篇章总结起来就是一部《朋友去哪儿》，大致则可分为：

“一护，朽木露琪亚强行带回尸魂界了，好像还要处死，我们动身去抢人吧”——《尸魂界篇》；

“一护，井上织姬被蓝染不知使了什么话术就跟着去了虚圈了，我们动身去抢人吧”——《虚圈篇》；

“一护，茶渡泰虎不知道为什么在认识了几个会完现术的人之后失踪了，我们动身去抢人吧”——《完现术篇》；

“一护，石田雨龙不知道为什么背叛到了灭却师帝国了（呃，好像他本来就是灭却师），好像对方的王还是灵王的儿子，不管了，我们动身去抢人吧”——《千年血战篇》。





这种“追人”的情节，让人不期然想起另一部以追回为主题，顺道拯救世界的神作——《火影忍者》。

同为热血漫画，《死神》和《火影忍者》不少相似之处，也反应了那个时代《少年jump》编辑们少年热血的套路风格。

入门级有同样是黄毛、看似吊车尾和不良少年，其实拥有不为人知的、要在适当时候才显现出来的神级血脉；看似天才但是却不知道为何总是要和吊车尾较劲的黑发男二，为了一些很奇怪的理由而和主角而较劲，最终却成为伙伴；同样是一头短发并且在第一话就登场的女主，对着主角总是会化身暴力女，莫名地拳脚双向；同样拥有长发、如圣母一般的女二，总是默默地守护着主角，并且最终守得云开见月明……

除了人设和结局上有所相似之外，剧情和台词也颇有相似之处，最为明显的是石田雨龙投身友哈巴赫的无形帝国时，一护就颇有当年鸣人追佐助的风采——先是追到了他，然后又被无情拒绝，迷惘中的一护决定再次追上佐助时，就连那一句“狠狠教训他一顿，然后带回来”的套路和鸣人对佐助几乎如出一辙。不但如此，甚至结局的错乱感也是如此相似，两大主角之间各自娶妻生子（？），金毛（一护）之子与黑发（露琪亚）之女宿命相遇……

好吧，少年漫经历了这么多年的发展，价值观相似本也无可厚非。

以主流打斗漫的角度来看，久保带人的画功是比较出色，并且随着十多年的进步，从细节的刻画、战斗的特写到大场景的描绘都更加洗练，而且还会在每一个单行本中写一首颇有意见的短诗，这也让久保在不少粉丝口中赢得了“诗人”的称号。不过人无完人，98的剧情架设和设定功力较诸岸本齐史和尾田荣一郎相比还是有不少欠缺。这种差距反映在不少地方，其中一个是其动画质量。

作为最近十年最受关注的几大台柱（民工）级漫画拥有数百集的动画是对待“人气”作品的标准配置。

不同于“火影”的即便漫画正传完结也要继续以原创剧情的形式继续动画创作，并且在连载中加入部分原创剧情以保证漫画剧情同步；也不同于《海贼王》的动画版这么多年来一直能够紧追漫画进度，死神却是在TV版里出现了大段的原创剧情，在“仅有”的366话动画中，原创动画剧情就已经超过150话，加入了“魂狩”、“尸魂界强袭”、“新队长天贝绣助”、“斩魄刀异闻”、“日番谷先遣队奋斗”等大篇幅内容以及包括“魂葬刑事”和“番外”等短篇系列，这一方面是由于制作的进度过快，更大的原因是久保把坑挖得太多太大，漫画里都无法补全，只能在动画中群策群力补完。

《死神》在完结了“完现术篇”后，TV版第一季宣告完结，“死火海”的其余两部作品也有这样的经历，不过它们很快就推出《疾风传》和《新世界篇》，而死神重开的声音虽然有，但是却迟迟未能成事。

不少人都觉得击倒蓝染，一护失去灵压后变回常人会是全剧结束的更好方式。毕竟一护已经化身为斩月，蓝染也利用崩玉进化至极致，各种各样的卍解和各式人物的群像性格已经得到很好的展现，这种回归平静的结局也是不错。然而，久保偏偏在种种原因下匆匆上马，弄出了《完现术篇》，这个情景似曾相识：

《龙珠》作为一部搞笑漫，被硬生生地拖成了热血战斗漫。悟空干倒一个大魔王，对方大多会成为龙珠战士的一员，并且自动升级为VIP会员，自动享有近距离观看毁灭地球之战的前排观赏资格，弗利萨之后是被迫画出人造人、沙鲁和布欧等大反派，超级撒亚人的级别也是越来越高……然而，这种成功能否复制？请参看当年被迫腰斩的“圣斗士”。

国人有句古话“当止不止反受其耻，当断不断，反受其乱”，用在富有诗意的久保带人身上再合适不过，早在2012年，久保带人在《完现术篇》尚未完结时，就在接受《少年JUMP》采访的时候就宣布“死神”进入了最终章——《千年血战篇》，而一年之后的480话（第55卷）开篇友哈巴赫方才登场，宣告着超过200话、连载超过三年的终章开始。而直到494话我们才看到《决战序幕》，无形帝国第一次向尸魂界大举进军，这时已经过去了数月之久，战线变成了各位队长对抗的舞台，前期的主角们戏份大量减少，如果从补番的角度来看，他们远离视线不过十多话的剧情，但是追番角度，这就是数月的问题，一部作品如果没有主角参与其中，便会显得无比拖沓，而为了令大部分星十字骑士团成员展示实力，这样的篇幅将会更冗长。

尤其是一护从灵王殿回归之后，差不多一年的时间都未正式完整参与一场战斗，为了展现战争的浩大的场面，一护在通往友哈巴赫真世界城宫殿的路上，甚至成为了每一次高手出场前的报幕员：涅茧利挡住灵皇的左臂，四枫院夜一抵挡致死量，石田雨龙挡住哈斯·沃德，茶渡和岩鹫挡住了杂兵……

“你们先走我挡着”这集我们好像哪里看过？嗯，《圣斗士星矢 黄金十二宫篇》里，大伙不就是这样一路送星矢去见“教皇”吗？

而经过这么多的铺垫后，原本应该是拥有令人绝望的强大实力的友哈巴赫却轻易地死掉，篇幅甚至不如那些强一点的中BOSS，这种剧烈的反差无怪乎让无数粉丝高呼“烂尾”。同样被不少人认为烂尾的还有其结局的CP配对。



黑崎一护，情归此处？

死神十五年，BUG何其多，之所以将一护的感情线单独拿出来讨论，并不是因为这有多精彩和感人。恰恰相反，“草莓君”的感情是一众粉丝们在看到最终话后最大的槽点。

如果是死神的粉丝，少不免会成为加入一些“党派”，诸如“一露党”、“一井党”甚至是“井露党”和“一龙党”（纳尼？）……

尽管《死神》并不是以爱情为主线，但是男女搭配、追番不累。

从开始一路走来，先入为主的观念让一露党对此充满执念，两人的感情发展也是十分自然，从最初孽缘般的借用力量到一起在空座町净化虚，再到尸魂界之争，一护毅然赴险，再到虚圈之争的离别和完现术的重逢，一切都水到渠成，各种有意无意的互动，在危难时刻双方的默契，每一个交流都是如此的自然和真挚。就连自认幼驯染的阿散井恋次也是在一护的感染下才下定决心对抗和他“孽缘深重”的朽木白哉。可见论对露琪亚情真意切，一护无出其右。两人也因为这样良性的羁绊而被看惯日漫的粉丝们认定为一对。



久保带人也在早期极力打造这对CP：

在各种根据98授意的周边插画中，露琪亚和一护都是以CP的形式出现，就连《JUMP》的宣传也是如此，牵手、依偎、深情双望，有心人甚至将这些粉红瞬间汇集成一张贴，处处都在派发着狗粮。

在每一大篇章最后的告别都是着意描绘两人的深情凝眸，无论是露琪亚拒绝了一护的邀请而留在了尸魂界，看着一护走进断界门的唏嘘，还是虚圈之争后失去死神之力的一护对灵压的感应逐渐衰弱，眼睁睁地看着露琪亚的身影一点点消逝在夜空中的情景，都是让人震撼和惋惜的片段。

“我终究还是要与你分别吗？在没有你的世界里随波逐流……”这样虐心的台词丝毫不比韩剧，如果配上赵传的“我终于失去了你，在拥挤的人群中……”效果简直难以想象。

但是那时大家都相信这是98为了让两人遭受劫难，好让最后有一个他们最后的结局。

就是这样的一对璧人最后却劳燕分飞，应了“最爱的往往不会在一起”，看个少年漫用得着这样残忍么？

反观井上织姬，生着公主的名，前期却没有公主的命，一护甚至到最后都没有称呼她一声“织姬”。

尽管织姬“公主”发下的五种人生都只爱黑崎一护一人的誓言，确实令人感动至深，但是自此至终都是扮演一个仰望者的角色，从一开始就是花痴状，除了乳量、脸红、呆萌和圣母，织姬的戏份充其量是一个“花瓶”。虽然在最后决战中，她能够站在一护的身边，但都是属于后知后觉型，延续了一贯的“弱气”。在各类的人气调查中，织姬除了一开始以“大胸姐”形象获得了前三名的（当然也是因为没有多少人可以选）便迅速掉队。撇开久保带人极力描写的几个主力死神，甚至连蓝染的小迷妹——雏森桃的人气都比井上织姬要高出不少，之后井上的人气长期在十名左右徘徊。

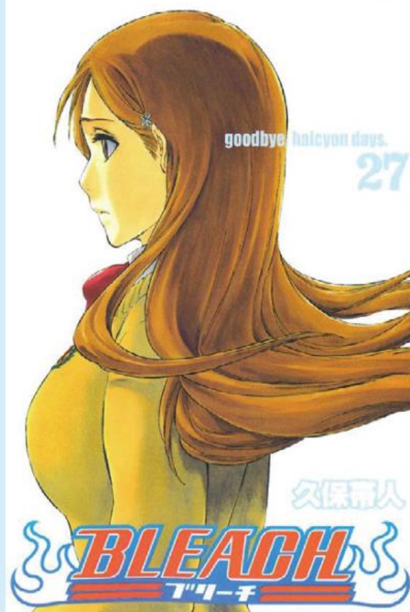


这种情况导致越到后期，一井党的队伍就愈发稀缺，这和漫画粉丝数减少有关，先是在完现术篇里化身见到食物智商只有五的吃货，与脑容积成反比的是奶牛一般的乳量再度升级，不知道该称呼她为“花瓶”还是“奶瓶”比较合适。

在一护被体内的“白一护”而困扰时，露琪亚威风凛凛地成为了一护心灵的拯救者；露琪亚的离开给了十七个月空窗期，无所事事且有极度失落的一护，更像是一只受伤之后封闭自己独自舔着伤口的猛兽，而织姬堪称无所作为，又是露琪亚带队来到现世，用最暴力也是最适合于两人交流的方式令一护重新振作。

可以说，在《死神》的前三分之二的剧情中，一露都被认定是官方CP，尸魂界之战是为救露琪亚，虚圈之旅是为了救回织姬，一护在面对两人的大方向保持一致，但是在对待两人态度和细节上却有着明显的区别。而在作用上，织姬是血瓶（奶瓶？），一护有断肢缺腿都是被“双天结盾，我拒绝”的中二台词救活；露琪亚则是给一护加BUFF，总是在一护失去勇气、感到迷惘的时候，露琪亚总是很适时地出现，无论是一脚提醒还是背后捅刀（重新注入死神之力），可以说在一护的人生路上，露琪亚发挥了无可比拟的作用。

套用蓝染客串最后旁白，“那就是勇气。”，好吧，就连两人留给粉丝们的最后一个镜头都是同框，而且还是被井上羡慕的“良好交流”，一如当初的美好，让这样的结局更显得难以理解。



同样是因为结局的配对问题，《火影》里虽然鸣人和雏田同样受到不少争议，但是人家好歹被岸本齐史引导下不断地突出雏田的作用，甚至表现出极大的勇气；小樱也因为迷失而一度误以为自己爱上鸣人，有过挣扎，最后才认清自己的心。然而这样的方式还不能让读者满意，那就更遑论久保这样地点鸳鸯谱。

以少年漫向来精神高于肉体的调性，选择露琪亚更为恰当的做法。就算再不济，久保一直就没让一护真真切切地接受过任何人的表白，作为热血漫画，宁愿让他们一直当朋友，把这份暧昧维持到最后，也不失为另一种不错的结局。

当然也可以剑走偏锋，像织姬勇敢地站起来为龙贵而战的一幕，一度百合画风甚浓，同样值得回味的还有阿散井的“孽缘”——露琪亚的“哥哥”——朽木白哉，这种羁绊也“腐”味甚浓。

久保要是敢这样画就神作了，当然这只能存在于想象，98的第一个连载《丧尸粉》就是因为题材不符合少年漫风格而被腰斩。

在大量粉丝看来，织姬竟然能够“屌丝”逆袭只能算是下下之选，也过于突兀。其实，98也并非没有做过铺垫。

在“千年血战”开始之后，不少人都发现一护和露琪亚的互动几乎绝迹，令井上织姬一度艳羡不已的“与一护良好的关系”在后文里却只退化成偶然一见又分道扬镳，朽木露琪亚对于自己的“大哥”羁绊似乎更为深刻，而她在后期更多是和阿散井出双入对，就连前往真世界城时也是强行组队，让织姬“终于可以为保护黑崎而战”，而露琪亚则是在恋次的背上仰望天空。这一幕幕都令人感觉到事有蹊跷。当露琪亚接任第十三队队长的时候，和她互动依旧是阿散井恋次，一护却不知所踪，足见久保为了强行拆散一露CP

已经下了不少功夫。

更令故事显得复杂的是恋次的逆袭，明明布下了三角虐恋的布局，按照套路是“将一边提起，最后由两面结尾”，只是没有人想到却让自称是幼驯染的家伙最终摘了果。异地恋最终比不上老司机，备胎终有出头天，在经历了久保长时间的渲染之后，阿散井抱得美人归尽管不合情，但也算合理。但令人吐血的是，为了要强行回归最初的美好，98竟然给他们的女儿起名“阿散井莓花‘Ichika’”，而一护的罗马音“ichigo”，开篇第一章“Death and Strawberry”的草莓就是一护，自己的女儿还要给还要用隔壁老王的名字，这事恋次真的能忍，嗯，这里面如果不是久保脑子进水的话，肯定有故事，应该不是一护客串露琪亚的经纪人吧。

当然，我们还不能忘了妮露，这个在虚圈之行和一护出双入对的“大胸御姐”，明明对一护充满着好感，却无疾而终，同样早期的雨龙对织姬也是会面红耳赤，并且CP感十足，后期同样被扼杀。不然故事更是剪不断理还乱。

和主角们之间感情纠葛欲语还休、强行CP不同，配角们的感情戏更为出彩，尤其是以十番队，可算是整套死神为数不多的感情线份担当。20年前队长黑崎一心就已经“私通”灭却师黑崎真咲而留在了现世娶妻生子，和黑崎真咲有婚约在身的石田龙弦最终和黑崎一心成为朋友，似乎预示了他们的后代也会继承这样的爱情路线；现任日番谷队长和雏森桃，以及雏森对蓝染之间的三角恋也是十分的虐心，但最终不了了之；副队长松本乱菊和市丸银之间不留一片云彩、否则永远无法重新站起来的感情反而是最赞人热泪。



但是久保都没有细耕这些情节，因为这一帮人的成长故事就已经让他焦头烂额。

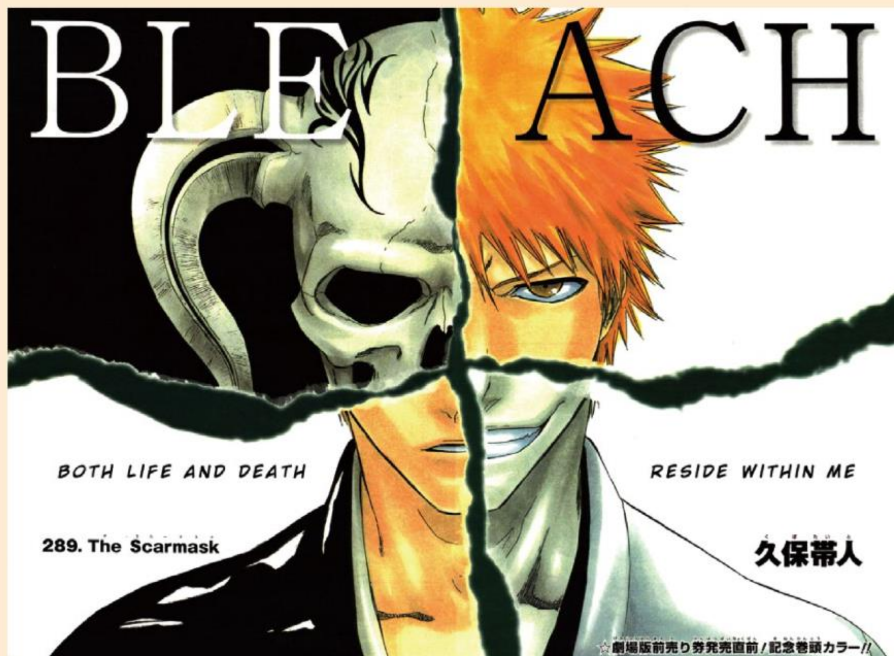
粗放和混乱的成长

少年漫讲究的是热血和成长，《死神》也不例外。15年的时间，让《死神》打造了一部完整的《黑崎一护育成日记》。

久保对于一护的成长可谓倾注了心血，每一次都能得到高手指导以及置之死地而后生的修炼方式。无论是浦原商店的地下室、斩月内部的错乱空间、莉露卡的玩具屋还是灵王宫内零番队各殿都留下了一护的强烈印记；而七十二小时拿回死神力量、三天炼成人们几十年都无法学到的卍解，几天内找到浅打，重铸“斩月”，当中也经历过数次暴走状态下的出现的各种虚化，都令人印象深刻。连虚化的象征物——“面具”也成为了《死神》整部作品的象征，与木叶护额、洞爷湖、草帽等象征物一起，成为了活跃在各大漫展的人气产品。

一护的成长路线十分符合热血漫主角，问题是作为一部长篇作品并不仅要让黑崎一护一个人追上骑士团的脚步，而他们的成长却呈现出不甚令人满意的曲线。可以说是久保带人小看了自己的脑洞、也高看了自己为所有人谋定未来的挖坑能力。

首先是主角团的几位：得益于主角光环，露琪亚得到了一些额外的关注，从最初甚至不能善用斩魄刀，到袖白雪，及至后来的卍解白霞罚，最终超越虎彻清音接过了浮竹队长留下的羽织，成为第十三队的队长，也令后者跳槽到姐妹的第四番队旗下。



为了减少一护和露琪亚的“暧昧”，硬生生减少露琪亚的戏份，结果这些原本可以大书特书的过程都只能惊鸿一瞥，哪怕是白霞罚也只是最后才用了一次，就解释因为是新练成所以未能纯熟运用。拜托，都到了最后阶段，女主角还是这么半吊子，每一个都只能蜻蜓点水。如果98能够专心地经营一露CP，或许就能让故事显得更加完整。

石田雨龙由于其“最后的灭却师”的身分而得到了久保的关注，他潜修锻炼的戏份也不在少数。

最为经典的是，雨龙明明说脱下散灵手套后就会失去灭却师的能力，却又被父亲一箭射中肋骨后又重新成为了灭却师，又因为作为混血灭却师却在圣别下依旧能够存活，而被友哈巴赫另眼相看，不但将其任命为继任者，甚至赋予了和自己同样的圣文字。全知全能的灭却师之王没有想到背叛的可能性，硬生生地将忠心的骑士们逼成了大写的不服和各种异心，而石田雨龙除了神助攻送上一箭之外，并没有表现出比其他灭却师更强的实力。

织姬和茶渡的成长也是如此，原本98单开一篇，明显希望能够将这两个主角团的“弱鸡”一个大幅度提升实力的机会，顺便利用现世篇令一护和织姬有更多的互动。只可惜读者们并不买账，久保带人只好草草结束了这一篇章，这导致井上和茶渡无法得到很好的提升，只能用浦原商店地下室里的匆匆训练来带过。织姬的“盾舜六花”只发展到“四天”，如果发展成“七天”，好吧，一护没等到那天就已经推倒了井上。

茶渡更是如此，翻看茶渡的战斗纪录，不难发现这位在前期被渲染成天赋异禀的印第安后裔，其胜迹大多是面对那些外强中干的大块头时所取得，而在虚圈败于“J”基路杰之后，茶渡就再也没有对待灭却师的战役中独当一面，直到最后灵王宫之争，茶渡和



织姬组成“报幕辅助团队”跟随一护来到了倒数第二关，他和岩鹫组成了“杂兵狙击团”也只是摆出POSE就算完成了他在千年血战里的所有戏份。

可以说，主角团内的成长并不明显，反而是各位死神的成长显得更加精彩纷呈。为了能够在后期和“小怪们”对抗，一开始无比强悍的队长们需要各出奇招。

没有多少突破空间的朽木白哉在接受了麒麟寺天示郎的治疗后和食疗进补后前往其他殿进修，结果悟出了“歼景·千本樱景严”之上的奥义·一咬千刃花，算是比较正常的套路，也符合白哉那高度要求秩序的个性。

正直的狛村左阵找到了不知潜藏了多久“老祖宗”，以自己的心脏作为献祭（我不知道这是什么构造）取得了拥有短暂不死之身的人化之术，从人狼变成了狼人的风姿还是相当惊艳，不过在完成了使命后他便销声匿迹，久保便让他彻底歇菜，再也没有声息，而他的七番队也直接在十年后被射场所取代，名副其实的人走茶凉。

比起这两位比较传统的队长，假面军势回归的队长们更是凄惨，破面化后能力大幅增强，却没有在横向对比中表现出惊人的战力，详见六车拳西和凤桥楼十郎两位后补队长，尤其是后者，在其出战的场合几乎无一胜绩。而堂堂两位队长竟然都被变成了僵尸，至于平子真子，就连卍解都未曾使用……

更为莫名其妙的是三位人气不错的死神：阿散井恋次、日番谷东狮郎和更木剑八。

尽管不是现世人，但阿散井也算是“死神”中主要角色之一，由于副队长的实力尚佳且有着不错的潜力，久保在他身上倾注了不少笔墨。可惜的是后期为了让早就放出卍解、没有多少进步空间的阿散井继续活跃于战场，硬生生地让“眼和尚”兵主部一兵卫告知了其卍解的真名，使得实力再度提升。卍解是要斩魄刀完全服从死神才能使出卍解，只需要和尚告诉名字就会完全服从？你猜我猜吗？你猜我，如果你猜到我（的名字），我就让你“嘿嘿嘿”？

那这样的话，眼和尚只要让那些还在为卍解苦苦挣扎的副队长们排队听他一席话，然后个个醍醐灌顶，那无形帝国的入侵又算的了什么？当然，这样BUG的脑洞并没有实行，但是这种拔高并不是孤例。

日番谷队长同样是硬生生拔高的产物，这位登场率极高的队长也是被虐得最惨的角色，其卍解“大红莲冰轮丸”可谓相当完整，身后十二片冰花代表着力量的衰减，但当他们面对瓦尔基里无计可施的时候，日番谷队长的卍解竟然来了个完全解放，但并不是变出双冰龙或是其他更厉害的招式，而是变大……像狛村左阵那样换了一个人，从小正太变成了美少年，然后完全释放后的卍解竟然和后起之秀露琪亚的“白霞罚”大同小异，都是彻底将对手冻结，可以说在98的创意缺乏下，日番谷队长这个“天才少年”也是白当了，而更离谱的是即便是完全卍解也不能搞定瓦尔基里，而“最高级”离谱的是在这场战斗里还用上了98憋了几百集才用出来的更木剑八的大招们。

更木剑八的始解和卍解一直是《死神》最受关注的“坑”。作为史上第一个没有习得卍解，甚至连始解都未曾习得就已经成为队长的人，更木剑八注定是会成长的。但其压制修为的原因竟然是因为在和“初代剑八”卯之花烈时使用惊艳一刀令到对方大惊失色，因而觉得战斗没有乐趣，才封印自己的实力，又在总队长的“诡计”下放弃学习斩术，只会挥舞伤痕累累的斩魄刀，一味地提升自己实力，一面又压制实力享受被砍伤的乐趣……这种中二的方式和粗犷的外表达到了微妙的平衡。

为了让他的能力重新得到释放，从来没有出手的队长卯之花烈献出了她在死神中惟一的战斗，还是要千里送人头那种。剑八只有杀了她才能破除魔障，重拾自信，卯之花队长在这种设定下也算是死得憋屈。

不过剑八也算是不负众望，他的灵压释放给98更多的设计空间。大家都知道斩魄刀的大小和使用者灵压有关，一护最初召唤出“斩月”时就因为体积庞大而吓到了露琪亚。更木剑八的始解“野晒”更是变出了一把拉风型的大砍刀，和瓦尔基里大战，好吧，不到几回合，就被再次升级的“灵王心脏”搞定，



最终失踪多时八千流到了更木的身边，引导他用出了卍解，但这个卍解却不是改变斩魄刀，反而是剑八换了身衣服，然后无脑乱砍，想来也是醉了。最后八千流去向何方，她究竟是掌握剑八的卍解之匙还是她本身就是卍解，这些都没有得到久保带人的交代，也是一大遗憾。

失去了两个重要的女人的更木剑八，憋了几百话才弄出来的卍解依旧没有拿下对手，再加上朽木白哉的新领悟的奥义·一咬千刃花，一个瓦尔基里就消费了这么多费劲笔墨才成长而来的压箱货，可以说到这里久保笔下的《死神》已经几乎崩坏，而这种崩坏并不是一天两天。



崩坏式的遗憾与重复犯错

《死神》的前期主线还是相对较为明确，从最早对抗尸魂界，各个天赋异禀的队长和副队长以群像剧的形式登场，在三线推进以及中央四十六室不断缩短露琪亚的行刑日期作为暗线，各种暗涌不断。

一护双亲的故事以及一护强大的灵压，灭却师的覆灭，存在于斩月里的大叔和白一护，浦原商店的机密，一护小伙伴们的突变以及背后蓝染惣右介的机关算尽，当这些包袱和伏笔都被抛出之后，让人拍案叫绝。

然而在此之后，各种编不下去的即视感随着神秘感的缺失而逐渐显现，越到后期这种崩坏感随着剧情的似曾相识而越发如大厦将倾。

从虚圈之争开始，之前条缕清晰让人印象深刻的“规则”被强大的灵压面前变得不值一提,最明显的莫过于碎蜂的“两击必杀”，就被灵压高出她极多的蓝染化解……

这种设定崩溃也意味着人们难以从各人对战中侧面对比各自的实力，战力系统也因此混乱，战斗也几乎沦为套路，开场的各种嘴炮嘲讽，各种闪了小红灯才会用的必杀技、相互开挂吊打和反吊打，然后再反反吊打。

诚然，这种战法在十刃之争中被玩得很“6”，再加上大量的从属官和“三位数”，能够将双方放在同一水平线上的技能，如乌尔奇奥拉的“超速再生”、葛力姆乔的“力量”、“屎大颗（斯塔克，此梗出自钢铁侠）”的“无限装填虚闪”，配合十刃的“死亡因素”（类似于原罪）而度身订造的人物个性，加上久保的人物定妆照风格设计，让《虚圈篇》有了不少可供斟酌的地方。

瓦史托德级别的大虚拥有超过队长级的实力，好吧，当时的我还真是天真的信了，不然为什么乌尔奇奥拉代表十刃初登场时，单手就能接住拥有队长级实力的浦原喜助的颇有威胁的攻击。结果呢，就算是归刃之后的十刃也没有杀死任何一位队长级人物，即便是市丸银和东仙要都不是死在十刃之手。

然后这一阶段久保已经开发出两大脑洞伎俩，那就是创造出一些看上去根本无法战胜的技能，然后用各种强推来埋坑，例如前虚圈之王拜勒岗，其腐化能力令所有人都无法用自身实力战而胜之，最后只是有昭田钵玄利用他的自大将感染了死亡气息的右手送进拜勒岗体内，一代虚圈之王死在自己的能力下。这个桥段是否似曾相识，后来在真世界城之战中，“灵王的左臂”佩尼达·帕卡贾不正是吸收了涅音梦的身体，然后被过度进化的细胞而自我崩溃；更往前一点还有“V”葛雷密，他的想象力堪称无解，赋予自身凌驾于更木剑八的力量而超出身体所能承受的极限，最后被自己的想象力杀死……

最强的零号十刃牙密在积累了无数力量最终变成“愤兽”，力量可以无穷增长，这样的战斗注定惨烈而精彩，结果久保却用了一个“我转身，你已经倒下了”的姿态就结束了战斗，重重提起却又轻轻放下，让读者好不过瘾。而战斗的最后归宿，便是回归尸魂界或现世，也甚是无趣。

世界观过小也是《死神》的一大死穴，小小一座空座町承载了现世的所有戏份，所谓的“国外”甚至是日本的其他地方都只能在电视里看到。当空座町日常结束后，没有《火影》那样的各种不同的忍村加入，也没有《海贼王》那样多个岛屿出现，直接就进入尸魂界、虚圈和无形帝国，而尸魂界彻头彻尾的日系风格更局限了故事的发展。

世界这么大，就没有其他地方存在虚？尸魂界屡遭崩坏，那么现世的虚又靠谁去消灭？蓝染为了完成崩玉而用空座町数以万计的魂魄来献祭，人间界却是什么反应都没有，难道就没有人会给这里的人打个电话之类的？

为了弥补西方元素缺失，久保带人也是做出了不少努力，不仅在每一话中使用了英文名称，在人物设定上，十刃的命名和风格更为拉丁，而星十字骑士团则是更具有日耳曼元素，这正是久保诗人为了区分各个团体而造出的设定。

但是他依旧忽略了一点，那就是这样的名字十分复杂，这些一大堆的字母组合起来，结果是谁都不认得了。

护庭十三队和破面篇的战斗已经令读者脑容量超大负荷，又加上“完现术篇”和“千年血战里”二十多位的灭却师，最后给人感觉几乎谁也记不住。直接导致最后篇章的失色。

和虚圈之争一样，那些前期能够在 7 分钟内杀死两千多位死神的骑士们，一个灭却师能够对抗一个队长，吸了卍解之后甚至还能秒杀队长级人物，一度将尸魂界逼至绝境，就连山本总队长都在用尽所有力量后被友哈巴赫偷袭所杀，结果除了这位老人家和他的副队长以外，护庭十三队没有一个队长级人物死在灭却师手上，好吧，就算是死了也会变成僵尸，被涅茧利两下手脚又活过来了，反而自杀的有浮竹和卯之花两位队长，再也没有活过来。

尽管久保带人十分取巧地利用“圣别”地将战斗拉回到少数的精英之上，但是因为设定过于庞大，又要让正义一方少死好人，直接催生了死神庞大的“医疗体系”。

《死神》里的角色堪称除圣斗士和龙珠之后最强的“小强”。战斗的双方小则刀剑互砍、大则上升至法则定理的摧毁，然而就是这样刀口上舔血的人就是怎么都死不了：涅茧利可以用补肉剂无限再生，更木剑八越被砍越兴奋的“M”体质，其他人也是百足之虫死而不僵，无论受了多重的伤，不是被第四队的“紧急手术”救活，就是被井上织姬“拒绝”，再伤的话就到灵王宫享受温泉和美食就能满血复活。但另一方面，“没那么容易死，但是死起来很容易”“战力越强、越快便当”等定律被 98 用得“炉火纯青”。

号称最强死神的山本总队长三次卍解，不是没有完全释放，就是怕破坏尸魂界而不敢用，最终勇敢用一回，而且这个卍解又特别复杂，需要他一边使用还一边为“东南西北”的战技做解释，最后继被蓝染阴了一招后又被友哈耍了一把，最后死得惨烈。五人的总战斗力在护廷十三队全员之上的零番队，结果一言不合全被友哈巴赫干倒，创造了死霸装、斩魄刀、命名所有始解和卍解、间接催生“义魂”的他们却是被击败后便再起不能。







不但正义一方如此，反派也是如此，灭却师们也是够悲催，每一次都是在占尽上风的情况下，98发现玩不下去了，于是就让“经过九百年取回心跳，再经过九十年取回意识，再经过九年取回力量，仅以九天取回世界”的灭却师之王高呼“你们搞不定他们，我就帮你用圣别搞定”，一次还玩不够吧，那就重复一遍，造成最后的结果是双方没有打出最精彩的战斗，只有不断地互送人头。

而友哈巴赫也没好多少，BOSS死于自大和嘴炮的定律又一次应验，“全知全能”而且能改变未来、被夺走一半力量都能用嘴炮自我赐予的友哈巴赫，除了不断给一护断刀外没有干过任何事，最后竟然是被平砍就能被看死，抢了山本总队长堪称BUG的卍解最后都没有用上。有哈巴赫从最强的力量到最弱的终极BOSS，令人心里忍不住升起一个不太恰当却又恰如其分的辞藻——“龙游浅水遭虾戏、虎落平阳被犬欺”。

久保难道忘了前期被上升到堪称可以改变三界历史的“崩玉”，在后期却是只字未提，就连被打进无间地狱的蓝染都能被无间地狱放出，被浦原喜助封印的崩玉却是毫无声息地躺在了不知名的角落，同样无法在最后一话登场的浦原喜助和四枫院夜一难道就不能解放“崩玉”，让心志坚定的一护再度蜕变，拥有和有哈平等而灿烂一战的权利，总比这样“偷”得胜利来得精彩。

随着一切的落幕，更多的遗憾和谜团随着久保带人的重复式战斗来到结局而涌现。

大部分队长（除了最后才掌握卍解的更木剑八和露琪亚）的卍解都得到不止一次的展示，大量拥有卍解的队长和副队长级人马都因为各种原因没有解放，其中包括得到官方吐槽的桧佐木修兵，他在大战之前被98刻意地叙述了他即将炼成卍解的消息，却在大战中没有多少戏份；同样没有得到机会的是射场铁左卫门，这个后来接任七番队队长的墨镜酱油男甚至连始解都未曾展现于读者面前。

能够化身灵王右臂的浮竹自始至终都未曾用出卍解，就已经强行便当；早在蓝染之前成为五番队队长的平子真子不仅拥有破面能力，按照98所描述的“队长级都会卍解”来看，平子真子的卍解似乎刻意没有放出；最可惜的莫过于蓝染，尽管崩玉的进化令他拥有超越卍解的能力，但是拥有“镜花水月”这样逆天始解的蓝染，就连山本队长都能催眠，其卍解如果使出，千年最强死神的名号应该归属于谁还是未知数。

造成他们无法卍解的最直接原因大概是因为久保已经想不出“逆抚”还能令什么错乱，“镜花水月”的终极版还能迷惑什么，这也是精神类卍解的悲哀。

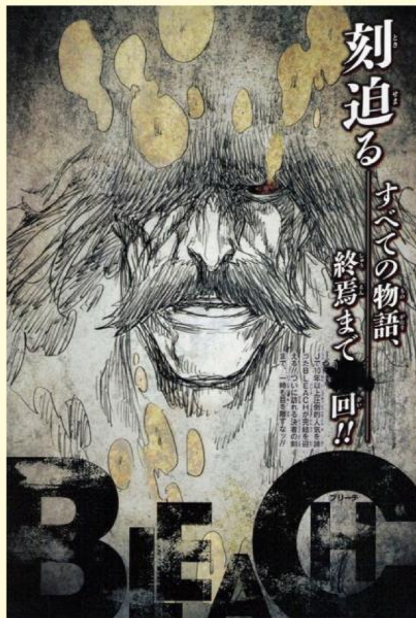
蓝染作为最强大的大魔王之一，他和友哈巴赫的对决既是大家喜闻乐见、又是久保刻意安排的情节，但是摆脱了枷锁之后的阴谋家蓝染竟然没有趁机大脑尸魂界，成为最后的赢家，反而安心回到无间地狱中担任解说员，算是得到善终。



但其他人就没有那么幸运，虽然久保特意安排两话来安排“后事”，大量人物在最后一一登场谢幕，但因为配角实在太多，导致大量前期配角大幅减少戏份，造成了不少脱节。

像前期戏份很多的“魂”在后期已经几乎完全没有了戏份，只有完现术篇被改造成“筋肉人”，藏在死霸装下“偷渡”到灵王殿，然后就没有然后了，同样有这样伏笔的还有龙贵，这个看过小时候打哭过一护，还能够看到虚，并且对织姬“一往情深”的跆拳道少女也只能在最后才出现一回，当然少不了黑崎家的两姐妹，同样生硬地变成了另一个毫无血肉的形象；作为“最后灭却师”的石田龙弦和恢复队长级实力的黑崎一心有着太多故事，却在最后充当了一回快递，然后在最终章连登场的戏份都没捞到；再数的话还有山田花太郎、斑目一角和绫濑川弓亲……

这些原本只是国产修真网文才会出现的错漏，久保通通犯了，而他最后也是最大的一个坑并没有很好的填上，那就是灵王维持着三界的平衡，他的死亡将意味着现世、尸魂界和虚圈的崩溃。如果说友哈巴赫吸收了灵王的能量，创造新的世界，黑崎一护在彻底击倒友哈巴赫之后，当黑崎一勇最后无意中就能轻松驱散友哈巴赫残存的最后力量，为什么世界并没有崩溃?



难道这其实只不过是浦原喜助的想法，抑或是新的灵王就是黑崎一勇？一切没有答案，或许是久保带人为了续作而做出的伏笔吧，反正坑那么多，多一个也无所谓了。

结语

不知不觉，我也为不少完结的漫画写过回顾。

尽管《死神》有太多的不完美，太多的要被吐槽的地方，但却是有多少的吐槽就有多少的爱，哪怕再多的无奈。潮起潮落总有时，风光过后低谷难免，我们见证了这个完整的周期，而历史总是会翻过新的篇章。

对于在奋斗在一线十五年，笔耕不辍的久保带人，我们还是要衷心地说一句：感谢有你，恭喜完结。

DEUS EX UNIVERSE™
THE DAWNING DARKNESS



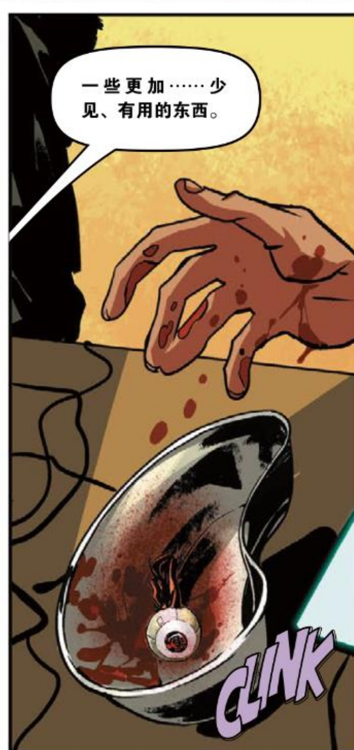
杀出重围 黑暗黎明

注：本漫画的故事发生在游戏《杀出重围 人类分裂》序章之前。











注：阿伦·辛格：29 特战队的卧底探员，在游戏《杀出重围 人类分裂》序章中有登场。
注：萨里夫企业：专门生产义肢的国际企业，游戏主角亚当·詹森在前作还在为其工作，在新作中已经破产倒闭。







影漫世界

漫画







注：神灵：原文为“Jinn”，阿拉伯传说中的神灵。在本作中为一个国际恐怖组织的名称。

迪拜，一小时后。

这是个好地方。自从那件事（注）发生后，这里就没人了。

从灯光可以看出，这里还是有些流民的。

我们会提早到，然后你就可以把他们赶出去了。

你来错地方了。

你听清楚了，萨迪克。神灵的高层如果听说你胆敢惹我的话，他们可不介意多养一个实验品。

BAM BAM

要担心的事情少了一件。待会见。

注："那件事"指的是《杀出重围 人类革命》由光照会引起的"全球强化人集体疯狂"事件。

出发去贸易中心吧，是时候准备好一切了？

喂？

我是辛格，一小时后我会在阿联酋国际酒店的2765号房间等你。你只能派一个人来，是男是女我不在乎。我会把房间钥匙留在前台。

由于他们会派人监视，因此我会在隔几个街区的地方下车。

萨勒还有吩咐过我们一件事，让我看看你的手机。

萨勒和瓦辛想听一听你处理事情的方式。

没问题，小心点总是好的。

表演时间到了。听着，我知道你想跟踪我。但一旦你这样做，这个交易就会因为他们正在监视着我们而搞砸。如果他们看到我被跟踪，他们会觉得萨勒不信任我。那他们还为什么要和我谈生意呢？

萨勒说过……

萨勒说过这件事由我负责，而这就是我办事的方式。

你想跟踪我然后搞砸整件事。然后在瓦辛准备宰了你的时候，你就可以这样解释给他听了。


辛格先生。
你们中的谁要留在这里？
等等，没必要这么紧……


POP-POP POP


我说过只能一个人来。现在可以谈生意了吗？
可以了……
用手机呼叫你的头儿，然后把手机交给我。


你好，我是辛格。我懂的，你们很强大，总跟害怕你们的人打交道。但是朋友，你现在是在跟神灵打交道。
POP


而神灵无所畏惧。现在我们来谈生意吧。

阿曼支部请注意，收到信息后尽快回复里昂分部。行动开始我重复行动开始，时机已经成熟。

需要尽量多的人手。位置和时间详见附件。

神灵方面会全副武装，交易对象也是一样。现场有可能会出现无辜群众。

交易对象为武器和军用义肢，来源不明。不要回复这条信息。跟洛克说我想要我打赌赢的 100 块。

卧底身分没被揭穿。不要暴露我身分但是准备好随时掩护我撤离。辛格。




我是个魅力和幽默感十足的男人，但生意是另一码事。我们必须信任彼此才能谈生意。现在你知道了，但我说话的时候，我说的话都是认真的。
我会在价格上加上房间清理费。
没问题。你知道地点和时间了吧？到时见……额？
到时见，辛格先生。
CLICK


出发吧。
搞定了吗？
你听到他怎么说的。
迪拜？


乔，我们在布拉格。阿曼分部的小队一小时就能到达那里，我们得花一晚时间。


里昂分部想排阿曼小队去。但是你的小队更能胜任。万一行动失败呢？我们会失去辛格以及神灵的交易对象。我们不能冒这个险。
时间很紧，我会让他们准备好的。但我们同时还在准备绑架行动。


那个行动可以缓一缓。这个行动优先。我们花了三年把一个卧底安放在神灵里，我们不能失去他。
在三十分钟后，我要听到你们已经出发的消息。
好吧，交给我们。













注：原文为阿拉伯文。
注：这三人都是游戏《杀出重围 人类分裂》中的 NPC。

小编与上帝

《游戏·人》第 62 辑
读者调查

1. 您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章，以及您希望减少版面的版块内容。
2. 您是通过何种渠道买到本期杂志的?
3. 您希望《游戏·人》进行哪些方面的改进与变化，希望更多地看到哪些类型与主题的文章?

Email地址：gamer@ucg.cn
官方微博：@游戏机实用技术官博
官方微信：UCG1998

认真聆听，做你们心中的游戏·人！

一叶知秋。原本闷热无比的天气经过几场秋雨的洗刷之后也终于显露出了一丝凉意。进入九月后游戏玩家们又将迎来一场全新的游戏盛宴，那就是于日本东京举行的TGS。不妨来预测一下届时会有哪些劲爆消息放出呢？小编我只有一个愿求，Capcom早日公布《鬼泣5》吧！

序号	曲目	出自	演唱者
01	Extreme Ways	电影《碟影重重》系列主题曲	Moby
02 03	chase	TV动画《JOJO的奇妙冒险 不灭钻石》第二OP曲	batta
04	if ~ひとり思う~	3DS游戏《火焰之纹章 if》插入曲	莲花
05	结露	TV动画《迷家》片尾曲	片平里菜
06	calling	TV动画《热情传说X》片尾曲	fhάna
07	アネモネの花	TV动画《热情传说X》片尾曲CD《calling》动画盘副歌	fhάna
08	Just Like Fire	电影《爱丽丝梦游仙境2镜中奇遇记》主题曲	红粉佳人
09	Lonely Feather	TV动画《学战都市》插入曲	千菅春香
10	House of the Rising Sun	跨平台游戏《黑手党Ⅲ》宣传用曲	The Animals
11	99	TV动画《灵能百分百》主题曲	MOB CHOIR
12	エコ–	日剧《重版出来》主题曲	ユニコ–ン
13	なんでもないや	剧场版动画《你的名字》片尾曲	RADWIMPS
14	前前前世	剧场版动画《你的名字》插入曲	RADWIMPS



《游戏·人》第六十二辑音乐收藏介绍

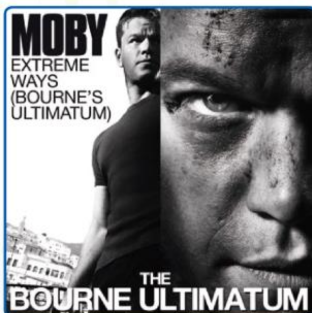
Extreme Ways

作词：Moby　作曲：Moby　演唱：Moby

Extreme ways are back again
Extreme places I didn't know
I broke everything new again
I threw it out the windows, came along
Everything that I'd owned
Extreme ways I know, will part
The colors of my sea
Perfect color me

Extreme ways that help me
They help me out late at night
Extreme places I had gone
But never seen any light
Dirty basements, dirty noise
Dirty places coming through
Extreme worlds alone
Did you ever like it planned
I would stand in line for this
There's always room in life for this

Oh baby, oh baby
Then it fell apart, fell apart
Oh baby, oh baby



Then it fell apart, it fell apart

Extreme songs that told me
They helped me down every night
I didn't have much to say
I didn't get above the light
I closed my eyes and closed myself
And closed my world and never opened
Up to anything
That could get me along

I had to close down everything
I had to close down my mind
Too many things to cover me
Too much can make me blind
I've seen so much in so many places
So many heartaches, so many faces
So many dirty things
You couldn't believe
I would stand in line for this
It's always good in life for this

Oh baby, oh baby
Then it fell apart, it fell apart
Oh baby, oh baby
Then it fell apart, it fell apart

Would you say my name, oh
Would you say you will
Would you say my name, oh
Won't you say you will
Oh, I know I can
Oh, I know I can
Oh, I know I can find you

Oh baby, oh baby
Then it fell apart, it fell apart
Oh baby, oh baby
Then it fell apart, it fell apart
Oh baby, oh baby
Then it fell apart, it fell apart
Oh baby, oh baby
Like it always does, it always does

再次踏上无尽之路
朝向生疏未知远方
破坏一切重新来过
我将我的一切
沿途抛诸窗外
无尽之路将会
划分海洋色彩
完美粉饰了我

无尽的路助我
助我夜深行外
去最远的地方
从未见到光明
肮脏地下室与噪音
肮脏之地穿梭其间
茫茫世界唯我独行
可曾喜欢按部就班
我愿为此排队守候
生命之中总有空位

Oh baby, oh baby
然后瓦解，四分五裂
Oh baby, oh baby
然后瓦解，四分五裂

遥远之声在耳际
我夜夜辗转难眠
我不想多说什么
我并未放弃光明
闭上双眼和自我
封锁自己的世界
不再为谁而开启
将一切阻绝在外

我必须封锁一切
必须封锁我的心
太多事遮蔽了我
太多事教我盲目
见识过沧海桑田
太多心痛和脸庞
太多肮脏的事物
你根本无法去相信
我愿为此排队守候
生命之中总有空位

Oh baby, oh baby
然后瓦解，四分五裂
Oh baby, oh baby
然后瓦解，四分五裂

你会提到我的名字
你将会如是说道
你会提到我的名字
你将会如是说道
哦，我知道我能
哦，我知道我能
哦，我知道我能找到你

Oh baby, oh baby
然后瓦解，四分五裂
Oh baby, oh baby
然后瓦解，四分五裂
Oh baby, oh baby
然后瓦解，四分五裂
Oh baby, oh baby
一如既往 一如既往


简子君推荐

对于《碟影重重》的影迷而言，《Extreme Ways》绝对是一首画面感十足的歌曲，随着《碟影重重5》的上映，这首歌曲也将继续伴随伯恩前进。在推荐这首歌的同时，顺便向大家介绍下歌曲的演唱者Moby，这位有着朋克功底的电子流行乐歌手，其作品在有着鲜明电子乐风格的同时，唱腔中也隐隐透漏着朋克的张力。当年这首《Extreme Ways》所在的专辑《18》，曾创下了4000万张的惊人销量。而除了作为歌手外，Moby也以作曲人的身份包办了许多影视作品的配乐工作。

2~3 chase

作词：– 作曲：ホシノタツ 演唱：batta

大切なものを夺われそう
日常に紛れ　んだ悪魔
平稳ならとっくに崩れ去ってる
何气ないそしてさりげない
气付かないうちに夺われていた
取り返しに行くなら今さ

贯いた矢のような锐さで
ぶつけ合う心は美しい

どこまでも chase you
いつも chase you
俺は chase you
逃げ场はない
走り出せ chase you
明日も chase you
叩きつけてやるのさ
胜败を分けるのは执念さ

だから I chase you

贯いた矢のような锐さで
ぶつけ合う心は美しい

どこまでも chase you
いつも chase you
俺は chase you
逃げ场はない
走り出せ chase you
明日も chase you
叩きつけてやるのさ
chase you
梦を见ていたよ
chase you
まだ醒めやしない
胜败を分けるのは执念さ
だから I chase you

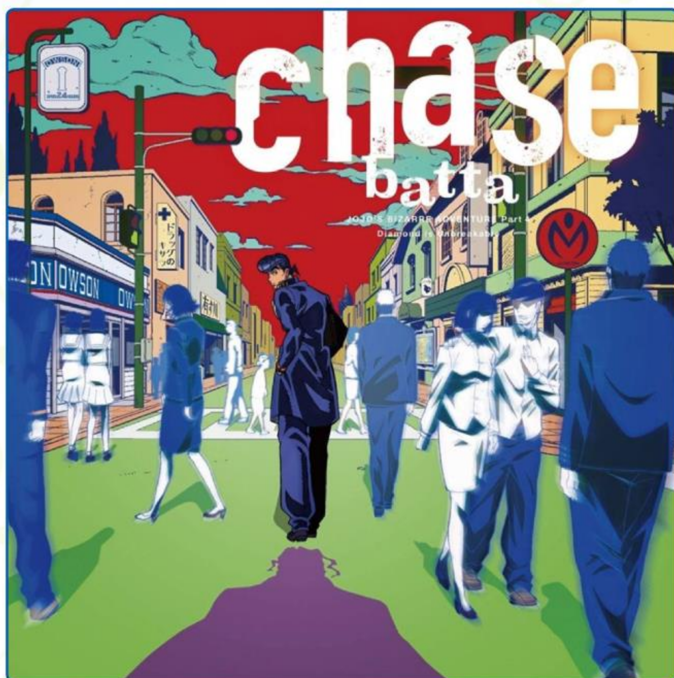
夺走人们的珍爱之物
恶魔已悄然融入日常
平和的时光早已崩毁
平静的生活无从查觉
蓦然警醒已被夺取
若要拿回唯有现在

贯穿的箭矢一般锐利
碰撞的心灵无比美丽

直到天涯海角 chase you
直到世界末日 chase you
我已做好觉悟 chase you
你已无处可逃
迈步向前冲去 chase you
明天仍不放弃 chase you
我要将你彻底终结
决定胜负的是我的执念
所以 I chase you

贯穿的箭矢一般锐利
碰撞的心灵无比美丽

直到天涯海角 chase you
直到世界末日 chase you
我已做好觉悟 chase you
你已无处可逃
迈步向前冲去 chase you
明天仍不放弃 chase you
我要将你彻底终结
chase you
做了个梦
chase you
还未醒过来
决定胜负的是我的执念
所以 I chase you




简子君推荐

《JOJO 的奇妙冒险 不灭钻石》TV 动画进入了新的阶段，动画也依旧为大家带来了素质极高的 OP2。这次的《chase》给人一种激燃的情绪，节奏强烈的同时，歌词内容也十分积极向上。同时，在这首歌曲所在的 EP 中，还包含了歌曲的抒情版本，这个略带悲伤的版本和原版有着很大的反差，网友们也已经开始纷纷猜测起这个版本将会出现在动画的哪一个桥段中了。

4 if ～ひとり思う～

作曲：Intelligent Systems（森下弘生） 作词：Intelligent Systems（前田耕平） 演唱：莲花



ユラリユ　ルレリ
泡沫　想い　回る秤
伝う　水脉
その手が　拓く未来は
光へ　手を伸ばす
秽れなき银の剣
微睡み
想いを断ち切りて
歌う静谧
水晶　柔く光散りて
暗の去り行く暁
ひとり　思う

ユラリユ　ルレリ
泡沫　想い　回る秤
伝う　水脉
その手が　拓く未来は
暗へと进み行く
虚ろな白亚の王座
己をすべて欺いて
纺ぐ理
黑曜钝く　崩れ落ちて

光去り行く　黄昏
ひとり　思う

选びしは　正しき道　全てが
叹きも笑颜も　悔いも梦も　きっと
行く末に　迷い疲れ　流离い
茨をその身に　刻むもまた　きっと

狭间へ　沈み行く
彷徨いさまよい摇荡うたゆたう心
幼き
愿いを求めてた
结ぶ血裔
亡骸　埋もれ　狂い果てて
水面に映る
我が意を　谁が知るや

ユラリユ　ルレリ
泡沫　想い　回る秤
伝う　水脉
その手が　拓く未来は
ユラリユ　ユラリ


初心者推荐

《火焰之纹章 if》的原声大碟在四月正式发售，这套原声之中的《if ～ひとり思う～》甚至在整个游戏系列里面都可以说是惊艳之作。由于是制作组亲自作曲作词，所以在字里行间就可以看出游戏的大致剧情脉络。演唱者“莲花”作为新人歌手，受到了《火焰之纹章 if》游戏制作组的提拔，继而以这首歌正式出道。她的歌声被称赞为“那一瞬间就像是听到了歌姬 Aqua（游戏中的女主角）在唱歌”，实际上她也将内心的坚强和虚幻无常的主题演绎得十分出众。

悠悠飘曳
虚幻 愿想 转动的天平
水脉流淌
那双手开拓的未来啊

向着光明伸出双手
未被玷污的银白之剑
在微睡之时
斩断思念

歌声静谧
水晶折射出柔和的光芒
黑暗于破晓中消逝
独自一人陷入沉思

悠悠飘曳
虚幻 愿想 转动的天平
水脉流淌
那双手开拓的未来啊

向着黑暗不断前行
虚无的白石王座
将自己
与一切都欺骗了

被编织的理
黑曜石缓缓崩落
光明于黄昏中消逝
独自一人陷入沉思

选择的正道　所有的一切
悲叹 欢笑 悔恨 梦想 都必将如此
前路未定 迷茫疲倦 终将流离
被荆棘缠绕的身体 也将铭记于心 一定如此

向着峡谷中坠落而去
彷徨摇动的心
追求着
幼时的愿望

最后的血裔
亡骸被埋葬 错乱的下场
水面倒映着的
我的心愿啊 有谁能知道

飘荡摇曳
虚幻 愿想 转动的天平
水脉静静流淌
那双手开拓的未来啊
摇曳飘荡

5 结露

作词：片平里菜　作曲：片平里菜　演唱：片平里菜

ついた伤は　その寂しさは
一体谁が愈してくれるの

人は待ち合わせたように出会ってく
ずっと强くなることで掻き消した
爱おしい气持ちが溢れて
やっとひとりが怖くなったの

辛いなんて思ってしまうのは
幸せを知って生まれたから
ついた伤は　その寂しさは
一体谁が愈してくれるだろう?
ついた伤が　その寂しさが
いつか谁かを愈す优しさに变わる
谁かを愈す优しさに变わるでしょう

远くを见て话す　过去
私は邻で闻いてるだけ
见て话して　明日は
邻で笑うから　ねえ

待ち合わせたように出会った
弱くなってゆく私を
爱おしい气持ちで守って
ずっとひとりが怖かったの
ついた伤は　その寂しさは
一体谁が愈してくれるだろう?
ついた伤が　その寂しさが
いつか谁かを愈す优しさに变わる
谁かを愈す优しさに变わるでしょう

身上的伤痕 与心中的孤单
又有谁能抚平?

人们如同约定一般不断邂逅
始终被变强的心愿充斥的内心
如今满溢爱恋之情
终于体会到孤独的恐惧

之所以会感到痛苦
是因为生来就懂得幸福
身上的伤痕 与心中的孤单
又有谁能抚平?
想必所谓的伤痕也好 孤独也罢
它们最终都会化作
能够治愈他人的温柔吧

凝望远方细说 过去
我只是在旁边倾听
也想着 是否从明天开始
能够怀着笑容 好好地回应呢…

如同约定好的那般与他人邂逅
变得弱小的我
想要被饱含爱恋的感情守护
我害怕独自一人
身上的伤痕 与心中的孤单
又有谁能抚平?
想必所谓的伤痕也好 孤独也罢
它们最终都会化作
能够治愈他人的温柔吧




初心者推荐

四月群像剧新番《迷家》在扑朔迷离的原创剧情和水岛努监督那种略带搞笑成分的导演风格之下，走出了一条与别不同的悬疑路线。尽管剧情展开有些毁誉参半，每一集看到最后都戛然而止，甚至有点不知所谓的感觉，但至少这部片子的片尾曲《结露》还是非常值得推荐的。这是日本女歌手片平里菜首次为动画献声，略显慵懒的弹唱听起来分外舒服。虽然旋律听起来很治愈，跟悬疑剧好像并没有什么关系，但歌词反复出现的“伤痕”与“孤单”其实正是《迷家》的关键词，而角色们最终能否将这些情感化作治愈他人的温柔，也已经渐渐地变成了剧中最大的悬念。

6 calling

作词：林英树　作曲：佐藤纯一　演唱：fhάna



今目を闭じれば　归らぬ旅の途中
つかの间の安らぎにぼくら愿い抱いて眠る

梦见たものは世界　光に照らされて
满ちていく热情がほら希望を宿す

明日のために羽根を休め
ぼくらがここで今笑えること
それはこの旅の果てに
きっと掴めるだろう　使命の欠片
今はここで梦描き眠ろう

あの桥渡れば世界は微笑むのか
まだわからないけれど信じることはできるだろう

ときに想像を越えて奇迹は访れる
ぼくらにも降り注ぐよ　まばゆい光

きっといつの日か　けがれのない
约束交わしたあの大地へと
それを手に入れるために
汗や血を流して步いてきたよ
今はまだ见えないけど

使命はきっと定めじゃなくて

痛みとともに刻まれて
その手に掴んだもの

明日のために羽根を休め
ぼくらがここで今笑えること
それは神样に祈るように
日々の粮を耕し生きる
そしてまた今夜ここで眠ろう

共に行こう


秋沙雨推荐

《热情传说 X》的 ED 动画一片祥和，那里有着史雷所珍视的人们，一张张画面就如同古书上的绘图般，富有诗意而梦幻。他与大家一起在梦中的草原里野营，女孩们在一起嬉戏，性格古怪的天族们坐在古老遗迹碎片上畅饮，长者们在一起聊天，年轻人在一起占卜，许下约定的两人看着同一片天空。有人说这是动画里会实现的景象，有人说这是史雷在沉睡后所看到的梦境，不管是哪一种，都是他所梦想看到的世界。

现在闭上眼睛的话 在无法回头的旅途中
我们在片刻的安宁里抱着心愿沉睡

在梦中见到的是世界 被光照耀着的世界
你看 满溢的热情里寄宿着希望

为了明天来让羽翼休息
我们现在在这里欢声笑语
这是在这个旅途的尽头

一定能够把握住吧 使命的碎片
现在就在这里描绘着梦境 安静沉睡吧

只要走过那座桥的话世界就会微笑吗
虽然还不知道结果 但是相信总是可以的吧

有时候会有超乎想象的奇迹降临
那耀眼的光芒 也向着我们挥洒而下

总有一天一定 能够前往
我们许下约定的那片无垢大地
为了赢得这个未来
我们流着血与汗走了过来
虽然现在还看不到尽头

使命一定不是命中注定的
和痛苦铭刻在一起

是那只手所把握住的东西

为了明天来让羽翼休息
我们现在在这里欢声笑语
那就像是在向神明祈祷
每日耕耘着粮草活下去
然后再像今晚这样在这里沉睡吧

一起前进吧

7 アネモネの花

作词：yuxuki waga　作曲：林英树　演唱：fhána

ほら见えるだろう　あの星の彼方に
輝く宝石のようにね
今君はそうどこに隠れてるの
その指に触れてたいんだよ

はにかむ表情(かお)を见た

崩れてく世界その果てで
仆らは出会う
その名前きっとたった一つ
残つた希望
たとえ今君に与えられた使命が
仆らを引き裂くとも
君を守ろう

すくい切れない想いは花となり
真夏の地に眠るだろう
今君はそうそこに隠れてるの
またいつか会えると信じた

今微笑んでくれたの

幻のようなこの街で
過去も未来も

照らす现在(いま)がある
それはたった一つ希望
たとえ今君に与えられた使命が
仆らを引き裂くとも
君を守ろう

崩れてく世界その果てで
仆らは出会う
その名前きっとたった一つ
残つた希望
たとえ今君に与えられた使命が
仆らを引き裂くとも君を　そう

幻のようなこの街で
過去も未来も
照らす现在(いま)がある
それはたった一つ希望
たとえ今君に与えられた使命が
仆らを引き裂くとも
君を守る

その名前をただ叫ぶんだ



看到了吧 在那颗星星的远方
如宝石般闪闪发光
现在你藏在哪里呢
我想要触碰你的指尖

看到了你咬紧牙关的表情

在这个不断崩溃的世界尽头
我们相遇
这个名字一定只有这一个
残留的希望
就算现在给予你的使命
会把我们分开
我也会保护你

拯救不过来的思念化为花朵
沉睡在常夏之地吧
现在的你就藏在那里吧
相信我们总有一天还会再会

现在露出了微笑

在然如幻境的这个城市里
有着能够照亮现在、过去和未来
仅此一个的希望
就算现在给予你的使命
会把我们分开
我也会保护你

在这个不断崩溃的世界尽头
我们相遇
这个名字一定只有这一个
残留的希望
就算现在给予你的使命
会把我们分开 没错

在然如幻境的这个城市里
有着能够照亮现在、过去和未来
仅此一个的希望
就算现在给予你的使命
会把我们分开
我也会保护你

只要尽情地呼喊着那个名字



收录了《热情传说 X》片尾曲的《calling》CD 分为通常盘和动画盘两种，当中收录的副歌也不同，这首《アネモネの花》便是他们根据《热情传说 X》所做的歌曲。“アネモネの花”意为银莲花，白色的银莲为“期待”，粉色的银莲为“待望”，紫色的银莲为“相信你并等待着”。如果说《calling》为沉睡之人的梦境，那么《アネモネの花》就是等待着对方醒来之人的心意，时代变迁，斗转星移，深信之人也会抱着希望等着长眠梦醒，等待彼此梦想实现的世界到来。



8 Just Like Fire

作曲：马克斯·马丁、希克贝尔　作词：马克斯·马丁、希克贝尔　演唱：红粉佳人

I know that I am runnin' out of time
I want it all mmm
And I'm wishin' they'd stop tryin' to turn me off
I want it on mmm
And I'm walkin' on a wire
Tryin' to go higher
Feels like I'm surrounded
By clowns and liars
Even when I give it all away
I want it all mmm

We came here to run it run it run it
We came here to run it run it run it

Just like fire
Burning up the way
If I could light the world up for just one day
Watch this madness
Colorful charade
No one can be just like me anyway

Just like magic
I'll be flyin' free
I'm a disappear when they
Come for me
I kick that ceiling
What you gonna say
No one can be just like me anyway

Just like fire

People like to laugh at you 'cause they
Are all the same mmm
See I would rather we just go a different way
Than play the game mmm
And no matter the weather
We can do it better
You and me together
Forever and ever
We don't have to worry 'bout a thing
'Bout a thing no

We came here to run it run it run it
We came here to run it run it run it

Just like fire
Burnin' up the way
If I could light the world up for just one day
Watch this madness
Colorful charade
No one can be just like me anyway

Just like magic
I'll be flyin' free
I'm a disappear when they
Come for me
I kick that ceiling
What you gonna say
No one can be just like me anyway

Just like fire
Run it run it run it
We came here to run it run it run it

So look I came here to run it
Just cause nobody's done it
Y'all don't think I can run it but
Look I been here I done it
Impossible please
Watch I do it with ease
You just gotta believe
Come–a come uh with me

What's a girl to do
What's a girl to do
Hey what's a girl to do
What's a girl to do

Just like fire
Burnin' up the way
If I could light the world up for just one day
Watch this madness
Colorful charade
No one can be just like me anyway

Just like fire
Burnin' up the way
If I could light the world up for just one day
Watch this madness
Colorful charade
No one can be just like me anyway

Just like magic
I'll be flyin' free
I'm a disappear when they
Come for me
I kick that ceiling
What you gonna say
No one can be just like me anyway

Just like fire
Run it run it run it
Just like fire
Run it run it run it

我知道我时间不多了
我要得到全部
我希望他们能停止令我厌恶的举动
我要启动一切
我走在钢丝上
试图到达更高的地方
我感到小丑和骗子
包围了我
即便当我放弃一切
我要得到全部

我们到这里来是为了征服
我们到这里来是为了征服

就像火焰一样
熊熊燃烧
但愿有一天我能照亮世界
目睹这疯狂世界
色彩斑斓的伪装
没有人能像我一样

就像魔法一样
我将自由翱翔
在他们追寻我的时候
消失不见
我掀翻了房顶
不管你想怎么说
没有人能像我一样

就像火焰一样

人们乐于嘲笑你 因为他们
总是一成不变
看看吧 我宁愿另辟蹊径
而非因循守旧
无论是晴是雨
我们能做得更好
只要我们在一起
天长地久
我们什么也不必担心
也没什么好担心

我们到这里来是为了征服
我们到这里来是为了征服

就像火焰一样
熊熊燃烧
但愿有一天我能照亮世界
目睹这疯狂世界
色彩斑斓的伪装
没有人能像我一样

就像魔法一样
我将自由翱翔
在他们追寻我的时候
消失不见
我掀翻了房顶
不管你想怎么说
没有人能像我一样

就像火焰一样
征服世界
我们到这里来是为了征服

我到这里来是为了征服
仅仅因为没有人曾经做到

你们都不相信我能够征服世界
看看吧 我已经来到这里 我做到了
不可能的任务
看看我是如何轻松取胜
你不得不相信
然后跟我一起

一个女孩能做到什么
一个女孩能做到什么
一个女孩能做到什么
一个女孩能做到什么

就像火焰一样
熊熊燃烧
但愿有一天我能照亮世界
目睹这疯狂世界
色彩斑斓的伪装
没有人能像我一样

就像火焰一样
熊熊燃烧
但愿有一天我能照亮世界
目睹这疯狂世界
色彩斑斓的伪装
没有人能像我一样

就像魔法一样
我将自由翱翔
在他们追寻我的时候
消失不见
我掀翻了房顶
不管你想怎么说
没有人能像我一样

就像火焰一样
征服世界
就像火焰一样
征服世界


纱迦推荐

这首歌是电影《爱丽丝梦游仙境 2 镜中奇遇记》的主题曲，演唱者是美国女歌手红粉佳人。歌曲以吉他作为开场，很快转向 Dubstep 风格的副歌部分，从整体风格上来说和电影的奇幻色彩很搭。值得一提的是它的 MV，完美和电影世界结合起来，而且疯帽子和红皇后的扮演者约翰尼·德普、海伦娜·伯翰·卡特也在里面客串演出。

9 Lonely Feather

作词：Rasmus Faber 作曲：Rasmus Faber 演唱：千菅春香

In my eye and in my way
In the sky so far away
Are you hiding in the grey
I am on my way to find you

In the shadow where you lay
In the darkness I'll be praying
One by one in a lonely lullaby

Dancing like a lonely feather
In the windy weather
Looking for a beacon and some clarity

Long to fly again together

And I wonder whether
We will ever find our melody

Over mountain and below the stars
Light my way so I know where you are
And find me
Anywhere and anytime I sing my song for you

My tomorrow my today
It is time for you to find your way

在我的眼中 在我的旅程中
在遥远的天际
你是否藏在灰暗之中
我已踏上寻找你的旅途

黑暗的角落 是你的世界
无边的黑暗中 我将会祈祷
一首首孤独的摇篮曲

有如一片孤单的羽毛
飞舞在肆虐的风里
找寻看清一切的灯塔

渴望再次高飞
我想知道是否
我们会找到我们的旋律

高山之上 星光之下
照亮我的前路 我知道你会
在哪儿
发现我
无论何时无论何地 我都会

为你高唱

我的明天 我的今天
是时候找寻你的旅途了




纱迦推荐

曾经被不少业内人士看好的轻改动画《学战都市》最终还是沦为了一部平庸的后宫番，在长达两季的动画中，于第 2 季中期正式出场的希尔薇亚是其为数不多的亮点之一。尽管两季动画加起来出场的时间也没有多少，但凭借这首惊艳的《Lonely Feather》，依然给观众留下了深刻印象。其演唱者千菅春香在 2013 年凭借《超时空要塞 30》出道，虽然一直没有大红大紫，但自身过硬的演唱水平有目共睹。随着她知名度的不断提高，相信未来还将为大家献上更多精彩曲目。

10 House of the Rising Sun

作词：不明　作曲：不明　演唱：The Animals

There is a house in New Orleans
They call the Rising Sun
And it's been the ruin of many a poor boy
And God I know I'm one

My mother was a tailor
She sewed my new blue jeans
My father was a gambling man
Down in New Orleans

Now the only thing a gambler needs
Is a suitcase and trunk
And the only time he's satisfied
Is when he's on a drunk

Oh mother, tell your children
Not to do what I have done
Spend your lives in sin and misery
In the House of the Rising Sun

Well, I got one foot on the platform
The other foot on the train
I'm going back to New Orleans
To wear that ball and chain

Well, there is a house in New Orleans
They call the Rising Sun
And it's been the ruin of many a poor boy
And God I know I'm one

在新奥尔良有一间屋子
人们都叫它“日升之屋”
很多穷人的孩子都在此毁掉一生
上帝，我就是其中一员

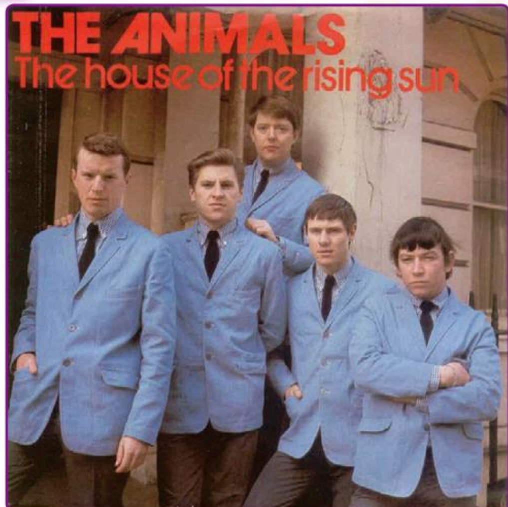
我的母亲是个裁缝
她帮我缝制好新的牛仔裤
我的父亲是个赌徒
就在新奥尔良里

现在，这个赌鬼惟一需要的
是行李箱与一辆大卡车
他惟一感到满足的时候
是他喝醉的时候

噢！母亲，告诉孩子们
别步我的后尘
在罪恶与悲惨中度过余生
在那“日升之屋”

我一脚踏在月台
另一脚踏在火车车厢上
我正要回到新奥尔良
并戴上脚铐与锁链

在新奥尔良有一间屋子
人们都叫它“日升之屋”
很多穷人的孩子都在此毁掉一生
上帝，我就是其中一员




三日月推荐

将于今年10月7日发售的2K新作《黑手党Ⅲ》虽然游戏还没发售，但预告片却早已给玩家留下了深刻印象。原因倒不是说预告片有多精彩，而是预告片中的音乐风格相当强烈。“日升之屋”这一名称有多个解释，有不少人觉得这是一间在新奥尔良法语区的同名妓院。作为众多预告片的其中一首背景音乐，《House of the Rising Sun》在一首在美国颇有知名度的老歌，其歌曲起源甚至可以追溯到16世纪的法国民谣。在由法国移民在美国大陆多次传唱后，这首歌的最初起源早已不为人知，但这不阻碍后来的众多歌手对此反复传唱。2K选择的版本也是众多版本中最为经典的一个，由60年代美国节奏蓝调乐队“The Animals”演唱。歌词讲述了贫民窟的黑人小孩为了生存误入歧途，而从本作的故事来说，这首歌无疑相当符合游戏的意境。



11 99

作曲：佐佐木淳一　作词：佐佐木淳一　演唱：MOB CHOIR

If everyone is not special
Maybe you can be what you want to be
それぞれの答え　见つかるだろう
（1%、2%、3%、4%、5%、6%、7%、8%、9%、10%）
（11%、12%、13%、14%、15%、16%、17%、18%、19%、20%）
（21%、22%、23%、24%、25%）
憧れ悩み　パンプアップ
（26%、27%、28%、29%、30%）
自分探し　テレパシ－
（31%、32%、33%、34%、35%）
无いものねだり　サイコ掌打
（36%、37%、38%、39%、40%）
青春　ソルトスプラッシュ
（Mob？ Mob？ What do you want？）
（Mob？ Mob？ Why do you want？）
（Mob？ Mob？ Who do you want？）If everyone is not special
Maybe you can be what you want to be
喜び　悲しみ　かかえても
Your life is your own, OK？ 特别じゃなくても OK
それぞれの答え　见つかるだろう
（41%、42%、43%、44%、45%、46%、47%、48%、49%、50%）
（51%、52%、53%、54%、55%、56%、57%、58%、59%、60%）
（61%、62%、63%、64%、65%）
爱想笑い　灵ザ－ビ－ム
（66%、67%、68%、69%、70%）
空气读めない　鬼ラッシュ
（71%、72%、73%、74%、75%）
自信丧失　サイコウエ－ブ
（76%、77%、78%、79%、80%）
恋の　御祓いグラフィック
（Mob？ Mob？ Where do you go？）
（Mob？ Mob？ Which do you go？）
（Mob？ Mob？ How do you go？）
（Love？ Love？ Just like Mob！）
If everyone is so special
Maybe you can't be what you want to be
伪り蔑み　与えても
Your life is your own, OK？ 特别な自分なら OK
それぞれの答え　见つかるだろう
（Mob！ Whatever you want！）
（Mob！ Mob！ Whenever you want！）
（Mob！ Mob！ Wherever you want！）
（Move！ Move！ Just like Mob！）
If you can notice not alone
Maybe you will find your own answer
争い　憎しみ　かかえたら
Your life is your own, OK？ 逃げだしたって OK？
それが出来るなら　间违わない
If everyone is not special
So you can be what you want to be
喜び　悲しみ　かかえても
Your life is your own, OK？ 特别じゃなくても OK
それぞれの答え　见つかるだろう
（81%、82%、83%、84%、85%、86%、87%、88%、89%、90%）
（91%、92%、93%、94%、95%、96%、97%、98%、99%）


余烬推荐

《灵能百分百》是《一拳超人》的原作者ONE老师所著的少年漫画，本作的动画版由骨头社制作。无论是漫画还是动画，主人公灵能或情感指数的高低都会以百分比的形式来呈现，而100%既是主人公灵能全开时的状态，也是本作标题的由来。本作主题曲最大的特点正是在和声部分从1%唱到了99%，数字的不断增加在使得歌曲极具节奏感的同时，也与整部动画的主题相契合，着实令人印象深刻。

If everyone is not special
Maybe you can be what you want to be
或许就能找到各自的答案吧
（1%、2%、3%、4%、5%、6%、7%、8%、9%、10%）
（11%、12%、13%、14%、15%、16%、17%、18%、19%、20%）
（21%、22%、23%、24%、25%）
憧憬烦恼 pump up
（26%、27%、28%、29%、30%）
寻找自我 Telepathy
（31%、32%、33%、34%、35%）
强人所难 超能拳打
（36%、37%、38%、39%、40%）
青春 salt splash
（Mob？ Mob？ What do you want？）
（Mob？ Mob？ Why do you want？）
（Mob？ Mob？ Who do you want？）If everyone is not special
Maybe you can be what you want to be
将喜悦 悲伤 一同拥抱
Your life is your own，OK？ 即使不是特别的也 OK
或许就能找到各自的答案吧
（41%、42%、43%、44%、45%、46%、47%、48%、49%、50%）
（51%、52%、53%、54%、55%、56%、57%、58%、59%、60%）
（61%、62%、63%、64%、65%）
和蔼一笑 灵激光
（66%、67%、68%、69%、70%）
不会看气氛 鬼 Rush
（71%、72%、73%、74%、75%）
丧失自信 Psycho wave
（76%、77%、78%、79%、80%）
恋爱的 除灵 Graphic
（Mob？ Mob？ Where do you go？）
（Mob？ Mob？ Which do you go？）
（Mob？ Mob？ How do you go？）
（Love？ Love？ Just like Mob！）
If everyone is so special
Maybe you can't be what you want to be
将虚伪 蔑视 一同给你
Your life is your own，OK？ 即使自己是特别的也 OK
或许就能找到各自的答案吧
（Mob！ Whatever you want！）
（Mob！ Mob！ Whenever you want！）
（Mob！ Mob！ Wherever you want！）
（Move！ Move！ Just like Mob！）
If you can notice not alone
Maybe you will find your own answer
若将争吵 憎恨 一同拥抱
Your life is your own，OK？ 即使想要逃跑也 OK
只要能完成 就不会出错
If everyone is not special
So you can be what you want to be
将喜悦 悲伤 一同拥抱
Your life is your own，OK？ 即使不是特别的也 OK
或许就能找到各自的答案吧
（81%、82%、83%、84%、85%、86%、87%、88%、89%、90%）
（91%、92%、93%、94%、95%、96%、97%、98%、99%）

12 エコー

作词：奥田民生　作曲：奥田民生　演唱：ユニコーン

わりと昔からためといて
たまに読み返す头ん中
その言叶は言叶には
エコーがついてる
目にとめた先のあの言叶
なんか耳にしたあの言叶
君のくれた言叶にも
エコーがついてた
俺は持っている隐し持っている
常に鸣っている鸣っている
一回一回きざみ込んでいく
毎回毎回声に出して思い出して
一回一回くり返していて
いっぱいいっぱい
鸣り响いてしみ込んでいけ
俺は持っている君も持っている
対になっている鸣っている
一回一回きざみ込んでいく
毎回毎回声に出して思い出して
一回一回くり返していて
いっぱいいっぱい
鸣り响いてしみ込んでいけ

仿佛从很久以前积压至今
偶尔会在脑海中反复重读
你的言语之中那言语之中
余音绕梁不绝于耳
深深刻印在脑海 你上一秒的话语
还有那漫不经心 过耳即忘的话语
你对我说的每一句话
总是回响在我的耳畔
我把它埋藏在了心底 悄悄地藏在了心底
它时不时地来回飘响 响彻在我的心田
一次又一次 深深烙印在我的心底
每一次每一次鸣出声来 唤醒从前的回忆
一次又一次 循环往复
回声不止 数之不尽
反复飘响 渗入心田
我把它埋藏在了心底 悄悄地藏在了心底
我们彼此心中的回声 奏鸣着旋律
一次又一次 深深烙印在我的心底
每一次每一次鸣出声来 唤醒从前的回忆
一次又一次 循环往复
回声不止 数之不尽
反复飘响 渗入心田




余烬推荐

如果亲爱的读者你对于生活迷茫或者厌倦了，那么不妨来看一看日剧《重版出来》并听一听这首主题曲。本剧描述的是新人漫画编辑黑泽心在出版业奋斗的故事。虽然故事很生活化，但由于剧本的出色与各人物的深度描写，使得本剧的每一集都充满了泪点，而这些泪点又会因为这首主题曲变为催人奋进的力量。动听的旋律以及铿锵有力的演唱，使得这首主题曲充满了正能量，而这满满的正能量也正是本剧所传递给每一名观众的。本剧以及本曲推荐给每一位热爱生活的人。

13 なんでもないや

作曲：野田洋次郎　作词：野田洋次郎　演唱：RADWIMPS

二人の间 通り过ぎた风は
どこから寂しさを运んできたの
泣いたりしたそのあとの空は
やけに透き通っていたりしたんだ

いつもは尖ってた父の言叶が
今日は暖かく感じました
优しさも笑颜も梦の语り方も
知らなくて全部 君を真似たよ

もう少しだけでいい あと少しだけでいい
もう少しだけでいいから
もう少しだけでいい あと少しだけでいい
もう少しだけ くっついていようか

仆らタイムフライヤー 时を驱け上がるクライマー
时のかくれんぼ はぐれっこはもういやなんだ
嬉しくて泣くのは 悲しくて笑うのは
君の心が 君を追い越したんだよ

星にまで愿って 手にいれたオモチャも
部屋の隅っこに今 转がってる
叶えたい梦も 今日で 100 个できたよ
たった一つといつか 交换こしよう

いつもは喋らないあの子に今日は
放课后「また明日」と声をかけた
惯れないこともたまにならいいね
特にあなたが 邻にいたら

もう少しだけでいい あと少しだけでいい
もう少しだけでいいから
もう少しだけでいい あと少しだけでいい
もう少しだけくっついていようよ

仆らタイムフライヤー 君を知っていたんだ
仆が 仆の名前を 覚えるよりずっと前に

君のいない 世界にも 何かの意味はきっとあって
でも君のいない 世界など 夏休みのない八月のよう
君のいない 世界など 笑うことない サンタのよう
君のいない 世界など

仆らタイムフライヤー 时を驱け上がるクライマー
时のかくれんぼ はぐれっこはもういやなんだ
なんでもないや やっぱりなんでもないや
今から行くよ

仆らタイムフライヤー 时を驱け上がるクライマー
时のかくれんぼ はぐれっこ はもういいよ
君は派手なクライヤー その泪 止めてみたいな
だけど 君は拒んだ 零れるままの泪を见てわかった

嬉しくて泣くのは 悲しくて笑うのは
仆の心が 仆を追い越したんだよ

掠过两人之间的风
捎来不知来处的寂寞
哭泣过后眺望的天空
有种格外的通透

平日里刺耳的父亲的话语
今天却倍感温暖
对温柔、笑容以及梦想的讲述方式
全部都一无所知 只是在模仿你的样子

只要一点点时间就好 再给我一点点时间就好
真的只要一点点就好
只要一点点时间就好 再给我一点点时间就好
再让我们相互依偎一会吧

我们是时间旅行者 追逐时光的攀缘者
厌倦了与时间的躲猫猫 逃避时间的流逝
喜极而泣 抑或是含泪欢笑
都是因为你听从了内心的声音啊

对着星星许愿 家里的玩具
也在房间的一角欢腾着

想要实现的梦想到今天就满 100 个了
拿出一个来做交换吧

平日里不曾交谈过的人
今天放学后却对我说“明天见”
偶尔有这种小惊喜也不错
特别是还有你在身边

只要一点点时间就好 再给我一点点时间就好
真的只要一点点就好
只要一点点时间就好 再给我一点点时间就好
再让我们相互依偎一会好吗

我们是时间旅行者 你的故事早已熟稔于心
在比我记得我的名字 还要久远的以前

你所不存在的那个世界 一定也存在着什么意义
但是你所不存在的那个世界 就像没有暑假的八月
你所不存在的那个世界 就像没有笑容的圣诞老爷爷
你所不存在的那个世界啊

我们是时间旅行者 追逐时光的攀缘者
厌倦了与时间的躲猫猫 逃避时间的流逝
别来无恙 我这里一切都好
现在就去找你哦

我们是时间旅行者 追逐时光的攀缘者
厌倦了与时间的躲猫猫、逃避时间的流逝
你真是个爱哭鬼啊 我试图去阻止那眼泪落下
但是你拒绝了我 用那不断落下的泪滴

喜极而泣 抑或是含泪欢笑
都是因为我听从我内心的声音啊





RADWIMPS 与新海诚的合作着实令人有些惊讶，虽然 RADWIMPS 的风格独特而又多变，但电影配乐毕竟与单纯创作有着诸多不同。不过在《你的名字》上映之后，这些疑虑便统统被打消，乐队的主唱兼吉他手——野田洋次郎，也再一次展现出了其惊人的创作才华。有人说野田洋次郎是天才，但他更像是诗人，将内心强烈的情感转化为充满想象力的歌词，再通过吟唱与旋律传达而出。《なんでもないや》是电影的片尾曲，歌词所表达的情感也更为细腻，让人在回味结局之时难免潸然泪下。

14 前前前世

作词：野田洋次郎　作曲：野田洋次郎　演唱：RADWIMPS

やっと眼を覚ましたかい それなのになぜ眼も合わせやしないんだい?
「迟いよ」と怒る君 これでもやれるだけ飞ばしてきたんだよ
心が身体を追い越してきたんだよ

君の发や瞳だけで胸が痛いよ
同じ时を吸いこんで离したくないよ
遥か昔から知る その声に
生まれてはじめて 何を言えばいい?

君の前前前世から仆は 君を探しはじめたよ
そのぶきっちょな笑い方をめがけて やってきたんだよ

君が全然全部なくなって チリヂリになったって
もう迷わない また1から探しはじめるさ
むしろ0から また宇宙をはじめてみようか

どっから话すかな 君が眠っていた间のストーリー
何亿 何光年分の物语を语りにきたんだよ

けどいざその姿この眼に映すと

君も知らぬ君とジャレて 戏れたいよ
君の消えぬ痛みまで爱してみたいよ
银河何个分かの 果てに出逢えた
その手を坏さずに どう握ったならいい?

君の前前前世から仆は 君を探しはじめたよ
その骚がしい声と泪をめがけ やってきたんだよ
そんな革命前夜の仆らを谁が止めるというんだろう
もう迷わない 君のハ-トに旗を立てるよ
君は仆から谛め方を 夺い取ったの

前前前世から仆は 君を探しはじめたよ
そのぶきっちょな笑い方をめがけて やってきたんだよ
君が全然全部なくなって チリヂリになったって
もう迷わない また1から探しはじめるさ

何光年でも この歌を口ずさみながら

终于醒来了吗 为何不与我对视呢?
你生气的责备我“来的太迟啦”可这已经是我耗尽全力飞来你身边的速度
我的心甚至蹦出了身体 早早地来到了这

仅仅是看着你的发梢和眼眸胸口就隐隐作痛
想要和你生活在同一个时空 再也不要分开
听见那个从遥远过去就烂熟于心的声音
有生以来的第一次 我该回应些什么

从你的前前前世开始 我就在寻找着你
追逐着你笨拙的笑容 总算抵达至今

就算你消失不见 散落成一片一片
我也会又一次拼凑这些碎片 不会再迷茫
或者从零开始制造一个宇宙

该从哪里开始说呢 你沉睡的这段时间里的所发生的故事
我就是为了述说这数亿光年的故事 才来到这里
可是一旦你的身影出现在我的视线里

忽然想和那个连你都不会发觉的自己嬉戏打闹一会
就连你的切肤之痛 我也非常想要去疼爱
穿过无数个银河 在尽头遇见你





在《你的名字》上映前，《前前前世》就已经作为电影预告 PV 的 BGM 而广泛受人关注。而纵观《你的名字》整张 OST，《前前前世》或许是感情表达最为强烈的一首。从讥讽现实的压抑风格，到这首颇为热血的英伦风摇滚，RADWIMPS 再次展现出对多变风格的创作及驾驭能力。简单而又快节奏的旋律下蕴含着巨大的能量，扫去听者心中的不安与迷茫。

那双手我该如何珍重再珍重的握住呢?

从你的前前前世开始 我就在寻找着你
凭借着你不安分的声音和眼泪 总算抵达至今
谁也无法阻拦身处在革命前夜的我们对吧
绝不会再迷惘了 我要霸占你的心脏 然后在那里树一面旗帜
毕竟你已从我这把“放弃”这个选项夺走了

从你的前前前世开始 我就在寻找着你
追逐着你笨拙的笑容 总算抵达至今
就算你消失不见 散落成碎片
我也会又一次拼凑碎片 不会再迷茫

需要跨越多少光年都没有关系 我会哼着这首歌 再度找到你

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2016.9
Vol.
62
UCG

[游戏人物]UCG 独立游戏特稿 中国独立游戏人 Vol.7
[特别企划]游戏的十大困扰
[游戏剧场]在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》(一)
[动漫秀]死神走了，留下千言万语



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

游戏·人 光盘定价：22.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售

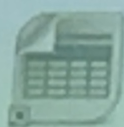
http://123.56.242.207:9999/index.jsp

Yonyou NC

NC

功能导航 消息中心

- 供应链
- 资产管理
- 供应商管理
- 生产制造
- 人力资本
- 商业分析



施工总承包合同test

Tot.405

剑走偏锋——初窥任天堂次世代游戏机NS新概念

游戏机实用技术

UGTime

特快专递

纸片马里奥

色彩溅落

读游戏

20周年的回忆与感动

解读女神异闻录 5 与系列作品的关联性



首发特辑

PLAYSTATION VR

蝙蝠侠·夏日课堂·活至黎明

11款对应游戏详细介绍

攻略透解

战争机器4

战役模式全收集攻略 + 网战解析 + 成就指南

怪物猎人 物语

系统详解 + 全流程攻略

特稿

求变

真 · 三国无双十五年的成长与蜕变

强作袭来

黑手党 III

系统详解 + 流程指引 + 成就 / 奖杯攻略

一个时代的缩影

谈谈那些黑手党 III 中的收集品

ULTRA CONSOLE GAME

2016.11A 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600

21>



Gamehalo 特别收录 PlayStation VR 开箱纪实 开箱篇+组装篇 | 最上游39期 COD的十大出色成就

买买买24期 Ø ω Ø ver!! | 日本知名街霸选手 Kindebu专访 | 蝙蝠侠 阿克汉姆 VR PS VR试玩 | COD 无尽战争 | 泰坦天降2 最终幻想XV 红莲的解放者 新作影像集锦





Gamehalo高清光盘 + 指间方圆手游别册

TV GAME半月刊
2016.11A
总第405期

COVER STAFF

BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

P10

PlayStation VR详尽评测

强作袭来
黑手党Ⅲ
P38

攻略透解
P62
战争机器4

攻略透解
P50
怪物猎人 物语

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西城图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西城图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年11月1日
定　　价：人民币16.00元



剑走偏锋
初窥任天堂次世代游戏机新概念

北京时间 2016 年 10 月 20 日 22 时，任天堂以一段概念视频的形式，正式揭开了代号为 NX 的次世代游戏机的神秘面纱，这是一台有着“全新概念”的家用游戏机，其名为——Nintendo Switch（简称 NS）。

文 初心者　美编 Juxi

完全无缝的家用机体验

相信很多人在看完 4 分钟不到的概念影像之后，对于 Nintendo Switch 最深刻的印象就是一台可以外带的平板，或者是尺寸比较大的掌机，而当你回到室内，这个“平板”又可以透过底座将游戏画面传输到大屏幕。但是任天堂官方对于 Nintendo Switch 的明确定义是“便携的家用电视游戏机”。实际上，主机的本体正是“平板”的部分而非底座，在这次公布的宣传片中重点展示的游戏片段，也无一例外都是非常传统的电视游戏。他们想传达的最重要信息，是将电视游戏随身携带，而不是将平板或掌机游戏传送到电视上——这是区别于现有的家用游戏机，并且与智能手机和平板设备完全相反的做法。因此，即便客观看来是以移动为主的设备，任天堂在描述这台次世代主机的核心概念时，却称之为“切换家用电视游戏机的娱乐体验”。



▶或许这会是任天堂重拾单屏游戏体验的标志？至少用户不会因为两个屏幕而感到混乱了。

随时随地改变的主机形态

既然宣称是家用机，那么 Nintendo Switch 放置在底座上的性能自然是最受关注的一点。不过，任天堂在现阶段更希望人们把注意力集中在新主机的不同形态和游戏情景之上，目前官方尚未公布详细的硬件规格参数，只提供了一些最基本的配件名称。

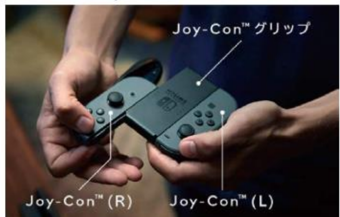
· **Nintendo Switch**：游戏机本体，包含两个可拆卸式控制器 Joy-Con（L/R），并且可以在本地联机时分别单独使用。

· **Nintendo Switch Dock**：底座，以 HDMI 线连接显示器输出大画面，并且为 Switch 本体供电。



■夹在中间，有显示屏的才是游戏机本体。

· **Joy-Con Grip**：Joy-Con 手柄握把，可以与拆卸下来的 Joy-Con 组成一个手柄。



· **Nintendo Switch Pro 控制器**：专用控制器，保留了经典的十字键。





■可拆卸的新型手柄降低了多人游戏的成本。

除去相对传统的 Pro 控制器之外，Nintendo Switch 的主机和配件的具体功能以及它们之间的连接方式都存在许多的未知数。比如 Switch 自带的屏幕是否可以触控；Joy-Con 横置时的肩部按键数量、是否带有运动传感器和震动功能；Grip 握把中央的



▶本地联机家用游戏，想想就觉得好刺激！

部分是否内置电池以及NFC功能；Dock底座侧面的两个接口的用途等等，都有待官方进一步公布。

但是通过视频和图片乃至官方问答，我们还是可以一窥Nintendo Switch的细节。这台主机将以游戏卡（GameCard）为游戏载体；支持两台甚至四台本体的本地联机，以及一台本体双人分屏游玩；除了将Joy-Con拆分出来之外，也可以使用Pro控制器对着本体的屏幕来玩。将本体插入底座连接大屏幕时，玩家可以选择三合一的组装式Joy-Con手柄，或者是Pro控制器进行操作。根据不同层次的玩家的使用习惯，以及不同人数的游戏情景，Nintendo Switch能够转换成多种形态灵活应对，而这也是任天堂将其命名为"Switch（切换）"的第二个原因。



▲使用游戏卡作为载体，因此Wii U的光盘和3DS的卡带不会被直接向下兼容。


▲主机背后有活动式直立支架。

NVIDIA联手任天堂

虽然任天堂方面没有透露性能参数，但是为这台新主机提供核心处理器的英伟达（NVIDIA）已经率先公开了Nintendo Switch采用的是"定制的NVIDIA Tegra处理器。这款高效且支持扩展的处理器包含一颗与顶级性能GeForce游戏显卡完全相同架构的GPU"。因此从字面上来看，新主机很可能采用的是Pascal架构的深度定制版Tegra。

除此之外，英伟达与任天堂还"特别开发了名为'NVN'的全新游戏API来进一步发挥主机的硬件性能……针对游戏和移动使用场合优化了全套硬件与软件。其中包括与GPU相结合的定制操作系统。"




▲两种模式下的NS版《塞尔达传说 荒野之息》（概念图片不代表最终效果）。

基于ARM架构的Tegra（图睿）无疑是目前在移动计算领域最强的系统芯片解决方案之一。次世代Tegra着力于两大应用，其一为自动驾驶等人工智能应用，其二则是以NVIDIA自家的SHIELD为代表的便携游戏机设备，在低功耗的前提下能够提供高水准的图像性能。但是显然任天堂并不是走SHIELD不温不火的PC游戏串流+Android游戏机路线，而是要将家用机级别的游戏塞进Nintendo Switch。

另一方面，可见英伟达在借助任天堂重回主机游戏领域的同时，也更加深入地参与到了这台主机的开发过程之中，包括对于算法、架构、系统设计、操作系统、API、游戏引擎甚至周边硬件的支持，软硬件结合的程度之高，让人有理由相信该平台的游戏开发环境相比本世代任天堂平台将有显著的改善。任天堂在公布主机概念的同时，还公布了一批第三方游戏开发商和中间件提供商的支持名单，包括对虚幻引擎4和Unity引擎的支持，都让人看到了这台主机融入业界主流的可能性。

▼首批公开的Nintendo Switch合作伙伴。



新概念意味着什么？

基于Tegra处理器的移动属性，Nintendo Switch无疑是任天堂再次另辟蹊径的尝试，将其与索尼PS4 Pro和微软"天蝎座计划"的高性能策略作对比显然并没有什么意义。而在3DS的继任者尚未明朗的当下，或许也还不能断言Nintendo Switch就是任天堂未来的"混合一体机"，尽管这个可能性相当的高。

早在公布代号NX之前，岩田聪就谈论过任天堂在主机世代更迭的时候遇到的各种难题，比如玩家群体需要重新建立、游戏内容库出现断层，以及两个平台截然不同的架构。在本世代，他们为家用机开发高清游戏的同时也要开发掌机游戏，更是让游戏的质和量都出现了下滑。于是任天堂重新调整了他们的开发模式，将家用机和掌机乃至硬件的开发团队融合。所以我们在近几年看到了大批既登陆Wii U又登陆3DS的第一方游戏，在设计上虽然有专门的适配，但基本可以看成是同一种玩法。

任天堂所面向的市场的特殊性，是Nintendo Switch诞生的另一诱因。在日本乃至亚洲的游戏市场，移动/掌机游戏占据重要地位，而在欧美则是家用电视游戏的天下。无论在掌机市场还是在家用机市场，任天堂都有着长盛不衰的系列，但长期以来也存在着两个平台互相隔离的情况。如果能够让旗下所有平台的用户互补，都能享受到同样的游戏阵容，那么任天堂的品牌凝聚力毫无疑问将会被成倍地放大。既然如此，任天堂就不可能因为开发资源有限而只取其一。如今移动计算的性能表现日新月异，恰恰使得任天堂找到了最经济的两全其美的方案，从而满足不同地区的玩家和不同的游戏习惯，Nintendo Switch因此应运而生。


▲《Splatoon》新作以世界级的电竞游戏形象出现。虽然在EVO有《任天堂全明星大乱斗》和《口袋铁拳》的比赛项目，并且每年举办的"宝可梦世界锦标赛"也具有电子竞技性质，但是如此野心勃勃的一幕，对于任天堂来说实在是罕见。

从NDS到Wii U，从触控、双屏、体感到裸眼3D，任天堂的新主机都给我们一种"概念至上"的印象。这一次，次世代主机Nintendo Switch带来了便携式家用机和拆卸式控制器，虽然表面看来依然是剑走偏锋，还有可能因为性能和续航任何一边出现短板而最终两头不讨好，但实质上这次的概念，却是聚焦于最传统最核心的游戏体验——插上游戏、拿起手柄、玩个不停！什么VR/AR，什么体感触摸双屏，甚至全家老少和小朋友的镜头，通通都被排除在这段概念视频之外，意味着这就是一台专门给核心玩家设计的游戏机。

然而决定概念成败的关键，从来都是足够强大的运行性能和续航能力、操作系统、网络服务、会员机制以及最重要的游戏阵容。关于Nintendo Switch的更多详情，请密切留意我们的后续报道。

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

10.09《废土3》众筹活动开启，基础目标轻松完成。

10.12《守望先锋》万圣节活动正式开启，暴雪公布游戏玩家总人数破2000万。

10.12《茶杯头大冒险》将延期至2017年发售。

10.13 PlayStation中国于北京举办新品发布会。

10.13 PS VR设备正式上市，国行版本全球同步发售。

10.13 港版PS4 Pro开启预定。

10.15 Square Enix宣布将停止支持PS3版《最终幻想14》。

10.17《无间龙头》开发商United Front Games关闭。

10.18 拥有十六年历史的韩国《星际争霸》战队职业联赛ProLeague将停办。

10.18《荒野大救赎2》正式公布，将于2017年秋季发售。

10.20 任天堂新主机公布，正式定名为Nintendo Switch。

10.20《德军总部》配音演员暗示系列新作正在开发中。

10.21《BF1》正式发售。

10.22 吉田修平确认《最后的守护者》已经制作完成。

GAME《荒野大救赎2》公布 2017年秋季发售

在十月中旬开始，Rockstar开始通过社交媒体陆续放出一些极具暗示性的图片，先是一张纯红色的图片，随后紧接着又放出了一张夕阳下的七位牛仔的剪影图，如此明显的提示，玩家自然轻松就猜到了Rockstar准备公布的将会是什么游戏了。于是在这张图片放出之后，Rockstar也正式确定了《荒野大救赎2》的存在，并且直接宣布本作将在明年秋季发售，游戏的官方网站也已经正式开通。至此今年已经谣传了一年的《荒野大镖客》新作终于和玩家见面，而在游戏公布之后，Rockstar又在10月20日晚间放出了游戏的首发预告。

尽管这段影像仅有一分钟的时长，不过其展现出的超强画面水准还是令人惊艳，毕竟不同于《GTA V》那样从上世代主机升级而来，此次的《荒野大救赎2》才真正代表着Rockstar在现时代主机之上的制作能力。影像中Rockstar主要为玩家展现了两类内容，分别是美国瑰丽的自然风光，以及种类各异的动物。影像中的风景尽管大多为固定镜头的远景画面，但我们依旧可以看到游戏在光源渲染以及色彩呈现等方面的强大。无论是穿林而过的阳光，还是点点星辉洒落于大地之上，这些风光都无比真实美丽。而前作中颇受玩家喜爱的各类野生动物今次的表现也十分抢眼，首先类似牛群或者飞鸟这些成群出没的物种数量上得到了巨大提升，感官上也能带给玩家更大的刺激，这一点在前作中是很难想象的；这些动物的建模也更为真实，毛发的质感可以说达到了全新的高度；同时，它们的行为细节也更为真实，影像中一幕土狗与秃鹰争抢食物的画面中，故作声势但又夹着尾巴的流浪狗和秃鹰咄咄逼人的气势形成了鲜明对比。

而从预告片以及官网放出的情报，有人从注释中留意到关于游戏环境的描写使用了Heartland（中心地带）一词，不过在中文官网只能看到蛮荒大地这个说明。延展开以后，美国的中部地带指的则可能是现在美国的密歇根州和伊利诺伊州等五大湖西部地区，再往多了说可能会涵盖堪萨斯甚至是怀俄明州附近一带。同时，关于火车以及美国野牛也能推断，本作的时间线应该是处于大陆横断铁路开通之后，美国开始向西部发展。另外，原本应该于1880年前后就被驱逐殆尽的美国野牛群（Buffalo）的出现也很清楚地指明了本作的时间线要早于前作很多年。另外，在预告中一幕七名牛仔策马而过的画面中，我们也能发现前作中约翰的坐骑“Darkhorse”出现在了画面最左边的位置，而且对比前作中的伤痕累累，这次Darkhorse看上去还没有经历过什么风浪，这也是关于本作时间线的有力佐证。不过除了这段预告之外，本作并未有更多情报放出。目前惟一可知的是，此次Rockstar与PlayStation官方达成了战略合作，PlayStation官方宣布本作的PS4版本将会拥有限时独占的部分线上内容。

本作公布之后，自然获得了业界的巨大关注，一家名为Cowen & Company的专业分析机构跳出来发表了自己对《荒野大救赎2》的看法，他们预测本作将至少可以卖出1500万份。这一预测对于如今的Rockstar作品而言可能有些过于保守，毕竟之前的《GTA V》已经在全球出货超过6500万份。不过，如果考虑到这一成绩是在跨越了两代主机才得以实现，那么其实1500万的预测也符合情理，毕竟前作截至目前的实际销量大概也只有1300多万份。

关于此次《荒野大救赎2》的公布，还有另外一个小新闻，因为在《荒野大救赎2》的官方网站上仅写明了本作将会对应XOne和PS4两大家用主机，而只字未提PC版的消息。不少国外的PC玩家自然是万分焦急，除了通过社交媒体发发牢骚之外，一些行动力较强的玩家则尝试在国外的请愿网站上发起万人请愿，希望Rockstar也可以发行本作的PC版本。而这个请愿活动在发起之后立刻得到了PC玩家的积极响应，第一阶段15000人的目标轻松实现，随后活动进一步升级将目标调高到了50000人，而截至截稿日前，已经有37247名玩家发起了请愿。





EVENT《无间龙头》开发商United Front Games关闭

本月中旬，国外论坛Neogaf之上突然出现爆料称，来自加拿大的《无间龙头》开发商United Front Games已经关闭。在此信息被爆出后，Gamespot和Kotaku等媒体都进行了积极跟进，并表示已经得到可靠消息确认United Front Games已经正式关闭。同时United Front Games的制作人Jen Timms也在推特上发布了一条内容，向老东家进行了道别。目前，United Front Games的官方页面已经发出了解散公告，同时维基百科中关于United Front Games的介绍也确认他们已经在10月17日正式解散。不过，United Front Games的官方推特和脸书更新都只维持到了10月15日，而且还都是在为公司的新作进行宣传。并没有发出正式的解散公告，可见此次解散来得十分突然，至于有没有什么隐情尚未可知。

United Front Games是一家成立于2007年的游戏开发公司，他们制作的第一款作品是登陆与PS3平台的《创意赛车族》，随后又于2012年发售了卧底题材的沙箱游戏《无间龙头》，也正是这部作品让更多玩家认识了这家开发商。在此之后，United Front Games还参加过《古墓丽影 终极版》和《光环 士官长合集》等作品的开发工作。在解散之前，他们才刚刚于九月份在Steam上推出了自家的PC平台最新作《打砸抢（Smash + Grab）》的早期测试版本，而且在社交媒体上进行着积极地宣传，不过在解散之后，这款售价19.99美元的作品已经被移除了购买按键。



GEAR XOne S势头火爆 亚洲区下月开卖



十月末，微软公布了其2017年第一季度的财报，报告中显示微软本季度（截止至9月30日）在游戏业务方面的营收达到19亿美元，虽然整体上相比去年同期下降了约5%，不过微软强调营收的下降主要是因为Xbox One主机选择降价销售的缘故。不过此举带来的销量增长，也让他们在近期实现了对PS4主机短期销量的超越。除了降价措施之外，微软也明确提到了Xbox One S主机的热销是Xbox One能够获得销量优势的主要原因。自Xbox One S上市之后，Xbox One主机在欧美地区的销售势头一直非常强劲，根据数据调查统计机构NPD的游戏硬件和软件销售数据显示，Xbox One在美国地区的销量已经连续三个月超越了PS4；与此同时，根据GfK Entertainment UK的数据显示，Xbox One同样是英国地区9月份的主机销售冠军。最后，微软还在报告上强调了Xbox Live活跃用户的增长，本季度中Xbox Live月活跃用户增长了21%，总计达到了4700万，这也为微软带来了更多数字内容的收入。

当Xbox One S在欧美热销的同时，亚洲地区也终于公布了Xbox One S主机即将在11月25日正式开卖的确切消息。目前，台湾地区已经开始接受Xbox One S主机的预订，此次的Xbox One S预购还特别推出了《战争机器4》的限量同捆套装，售价为14480元新台币（约合人民币3085元），此套装的主机将会是2TB硬盘版本，同时手柄和机身带有特殊涂绘，且包含《战争机器4》数字版游戏以及一个主机直立支架，价格上还是有着不少优势。

业界声音 SCENE



当他们试图强迫我们加入时，我就准备好要和他们说再见了。

《泰坦天降》的开发商，Respawn的联合创始人之一文森·赞佩拉在接受IGN采访时，回忆了自己和EA当年的一些恩怨。早年间，在他们打造《荣誉勋章 联合袭击》而获得成功之后，EA强硬的收购态度令他产生了抵触情绪，所以赞佩拉才会选择和动视合作，而《使命召唤》的出现则完全就是针对EA的一次回应。

新闻短波 INFO

三天275万 《废土3》轻松完成众筹目标

前不久，游戏开发商inXile发布游戏影像正式公布了《废土3》这款新作，本作一改黄沙废土的设定，将玩家带到了漫天飞雪的末世之中，这一改动也获得了玩家的一片赞誉。随后，他们很快就在众筹网站上跟进了本作的众筹活动，并为游戏定下了275万美元的众筹基础金额。在页面上线之后，热情的玩家仅用三天就达成了这一目标金额。不过玩家似乎对游戏的后续众筹奖励不是特别有兴趣，截至截稿前夕仅勉强实现了300万的车辆升级奖励，而没有达成310万后开启的游骑兵勋章自定义功能。



《茶杯头大冒险》将延期至明年中旬发售

自2014年在E3展会上亮相之后，这款主打上世纪三十年代复古动画风格的硬核射击游戏就吸引了众多玩家的关注。而在去年的E3展会上，本作试玩内容的推出更是让玩家感受到了游戏更多的魅力，继而也帮助本作斩获了不少业内奖项。不过就在大家巴望着能尽早玩到本作的时候，游戏的开发商Studio MDHR却在十月中旬宣布本作将会从今年年内延期至明年中旬发售，想要游玩本作的玩家只有再等等了。



TOPIC《星际争霸》战队职业联赛ProLeague确认停办

新闻短波 INFO

国内将翻拍《城市猎人》真人电影

在10月11日于上海举办的电影发布会上，国内著名演员黄晓明宣布已经获得了日本著名漫画《城市猎人》的全部IP版权，相关的翻拍作品也已经进入筹划。这次的国内翻拍版本将由黄晓明亲自担纲主演，而影片的导演工作将由拍摄过《神话》和《红番区》的香港导演唐季礼负责。除了导演和男主角外，本片的女性角色演员阵容目前尚未确定。这部电影预计将会在2018年12月以后拍摄完成，有较高的可能性会在2019年贺岁档和观众们见面。



F1冠军加盟《使命召唤 无尽战争》剧情模式

近期，英国F1赛事三冠王刘易斯·汉密尔顿发布推特宣布，自己将在《使命召唤 无尽战争》的战役模式中扮演一名角色，不过具体是什么角色他并未言明。而从图中的角色着装来看，似乎是一位机械师或者战斗员之类的角色。除了汉密尔顿的加盟之外，早些时候《权力的游戏》中琼恩·雪诺的扮演者基特·哈灵顿也确定将在本作中出演一位叫做Salen Koch的大反派。同时UFC中的现任羽量级冠军康纳·麦格雷戈也会在游戏中出演反派角色Bradley Fillion。希望在如此豪华的跨界阵容为基础的前提之下，本作的战役模式可以有出色的表现。



近期，韩国电子竞技协会（KeSPA）发布消息称，将正式停止举办有着16年历史的韩国《星际争霸》战队职业联赛——ProLeague。其实早在官方发布声明之前，就已经出现过相关的流言，此次的官方声明也终于确定了这件事情的发生。KeSPA主席全秉宪在新闻稿中对ProLeague的辉煌历史以及曾遇到过的困难险阻一一进行了回顾，他提到2008年因为全球金融危机的影响，联赛获得的赞助经费开始减少，2009年联赛声望又遭遇了《星际争霸》假赛丑闻的冲击。所以，尽管在2012《星际争霸2》时代正式开启之后，KeSPA尝试将联赛参赛队伍以及转播国际化，也拉来了韩国Jin Air航空公司的赞助，但是依旧难以重振《星际争霸2》在韩国地区低迷的人气，加之2015年再次浮出水面的假赛风波，令联赛的发展更加困难，最终KeSPA才不得不做出了停办ProLeague的艰难决定。

而在ProLeague联赛停办之后，对韩国国内的《星际争霸2》战队也产生了巨大影响，就在韩国电子竞技协会宣布停办联赛之后，上赛季全部7支参加过ProLeague联赛中的五支队伍做出了解散《星际争霸2》分部的决定，宣布解散的分别是SKT1、KT、三星Galaxy Khan、CJ Entus和MVP这五支队伍。这份名单中，除了MVP之外，都是在电竞领域活跃了十多年的传奇战队，他们也都曾在世界级的《星际争霸2》比赛中获得过优异的成绩。至于剩余的两支职业战队，则因为有着实力强大的金主支持而暂时保留，其中由韩国最大直播平台Afreeca赞助的Afreeca Freecs目前还没有明确未来的方向。而由大韩航空旗下廉价航空公司Jin Air赞助的末代ProLeague冠军Jin Air Green Wings则表示不会停止对战队以及选手的支持。



GEAR 众筹难以兑现 摩点网积极回应

在PS VR确定将会登陆国行市场之后，摩点网上由一位叫做POPICK的用户发起了一项预定PS VR的众筹活动，POPICK在发起众筹时表示自己已经向索尼申请到了200台机器，希望让更多用户可以平价购买到PS VR产品，于是发起了此次众筹。不过在产品发售当天，POPICK却突然表示自己无法为参与众筹的用户提供产品，并在众筹页面中更新了致歉声明。在声明中POPICK提到，因为上游供货商要求他们在每一台PS VR的基础上捆绑进货十支旧版PS4手柄，而这超过了POPICK所在直营店的承受能力，所以最终没有拿到产品。在事发之后，摩点网通过官方微信公众号发布了关于此次众筹活动的声明，并宣布该项目正式终止，并同步开展对众筹支持者的退款工作。同时摩点网还表示将保留此众筹页面，获得退款后并不影响支持者根据法律法规的规定继续向项目发起人追偿的权利。不过，摩点网也提到支持者们筹集的120万元并未交予POPICK的个人账户，而是保存在摩点设立的众筹专用账户中。



关于此次国行PS VR遭遇抢购，非官方销售渠道坐地起价的事件，PlayStation中国的负责人添田武人先生也为此接受了游戏时光的采访。他表示索尼虽然制定了建议零售价，但并不能决定各级经销商自己的最终成交价（索尼直营店除外）。索尼自己的销售渠道有限，大部分的商品销售需要依靠经销商，这一次首发中出现的问题让他们意识到，通过与经销商配合加强对渠道把控的工作有待加强。而在PS VR产品与全球都出现货源紧张的大环境之下，索尼互动娱乐亚洲日本副总裁织田博之也表示，接下来一方面会继续增加产能，另一方面也会优先确保中国的供货以确保尽早结束供不应求的局面。

业界声音 SCENE

在Oculus Connect的闭幕式上，Oculus首席技术官约翰·卡马克发表演讲阐述了自己对于VR游戏的看法。他表示VR设备的概念很好地吸引到了用户群，与此同时开发商则有义务提高VR游戏的价值，丰富VR游戏的内容，并且订立一个标准从方方面面去提升游戏细节的要求。



VR的新奇性帮助我们吸引到了用户，但在此之后我们还需要提高VR游戏的价值。



PSV没有游戏玩?

【文：宇宙人】

最近一段时间PSV似乎又再次回到了玩家的视野里，原因自然不是SIE宣布推出新颜色，而是3.60版系统破解了。随着国内版权意识的加强，大部分玩家对破解的态度从趋之若鹜已经变成了漠不关心的态度，这无疑是让人值得欣慰的现象。回想起之前PSP时代，笔者在论坛、微博或者QQ群里听得最多的一句话"PSP新版本/PSV破解了吗?"如今几乎已经不再见到，但取而代之经常见到的是"PSV虽然破解了但没什么游戏玩啊"之类的发言，这倒是让我感到奇怪了，PSV真的没有游戏玩?每期杂志后面发售表最后至少占了差不多1/4页的PSV游戏列表也叫"没有游戏"?

> 所以我一直认为，PSV并不是没有游戏，只是没有吸引到你眼球的游戏罢了。

从数据上来说，PSV在游戏数量上是不输3DS的，只是3DS的作品大多都走长卖路线，所以销量能够碾压PSV。如果要说PSV没有游戏玩的话，我第一个出来反对，理由大家不妨拿我们的发售表参考一下，而且日本不少厂商都喜欢在PSV上推出原创作品，虽然谈不上大卖，但都是很有特色的佳作，自然也值得一玩。所以我一直认为，PSV并不是没有游戏，只是没有吸引到你眼球的游戏罢了。到底是什么原因让我们产生了"PSV没有游戏玩"这样的奇怪错觉?

个人认为原因有三个，其一是在缺乏看家大作的情况下，PSV自身也没把握住一些好的机会，移植和跨平台策略也是做得一塌糊涂，最明显的例子就是《舰队收藏》，原本就是一个有庞大粉丝数量的IP，如果做好移植的话大卖并不成问题，可偏偏这款游戏死在UI设计和游戏体验上，让原作玩家都望而却步。此外当年PSP除了《MH》还有好几个在国内非常火爆的系列，比如《高达VS》、《梦幻之星》这些在PSV平台上都没有好好地传承，反而频频作死！这也断送了PSV出头的机会。其二是国内舆论导向的问题，不说媒体喜欢追捧大作忽视小众作品的习惯，现在自媒体的出现让信息传播速度更快，缺点也总会比优点更容易传播和扩大化，所以大部分不太核心向的玩家，看到游戏的负面情报总会多于正面情报，从而使得第一个问题被进一步扩大化了。其三是手游市场的冲击，掌机玩家有不少转化成了手游玩家，比如笔者待过的很多原本是家用机游戏的群，现在都纷纷变成手游群了，而且不得不承认的是，部分手游的素质确实做得比部分PSV游戏要好得多，就以音乐游戏为例，《偶像大师 星光舞台》的素质其实并不比"《歌姬计划》系列"差，对比《IA》和什么《忍乳负重》自然是碾压过去的了。

所以，在有娱乐替代品出现的前提下，自身没有能留住玩家的大作，而其他作品也因为发售后出现的各种问题而被人忽略，大概这就构成了"PSV没有游戏玩"的错觉了。

重振日式RPG的曙光?

【文：余烬】

《女神异闻录5》以其极高的素质赢得了满堂喝彩，在日式RPG疲软且《最终幻想15》还未发售的现在，不少玩家发出了该作有"重振日式RPG的曙光"的感慨。

纵观RPG的历史，曾经欧美的RPG可谓如日中天。《创世纪》、《巫术》、《魔法门》对后世的RPG产生了深远的影响，而《博德之门》、《异域镇魂曲》、《冰风谷》更是开创了一个"黑岛时代"。但随着"黑岛"工作室的解散，欧美RPG进入到了一段冰河时期。但另一边的日式RPG却百花齐放，一直到PS2时期还有着自己的辉煌。进入到PS3时期，局势发生了颠倒。作为日式RPG最重要的两个系列的新作，《最终幻想XⅢ》由于"一本道"的游玩模式并未取得应有的成功，而《勇者斗恶龙Ⅸ》竟登陆到了NDS平台。反观欧美RPG，由BioWare开发的《龙腾世纪》、《质量效应》创造了新的经典，《上古卷轴Ⅴ》更是掀起了一股"沙箱"游戏的热潮。似乎，历史再一次重演，只是这次是日式RPG进入到了它的"冰河期"。所以，如果要说"重振"的话其实并不准确，时代总是在起伏与循环中向前，不如说我们所需要的应该是"回归"!

我们一直在说日式RPG，但日式RPG到底是一种怎样的RPG?也许不少玩家会将日本国民级RPG《勇者斗恶龙》作为日式RPG的标准，但该系列其实正是受欧美RPG的影响而诞生的作品。从个人来看，"《最终幻想》系列"的变化与传统更能代表日式RPG的理念。进入3D时代，《最终幻想》的每一作都有着不小的改变。7代的3D化、10代的语音化、12代的网游化、13代的剧情一本道化，《最终幻想》并非是诠释了一种新的理念，而是对当时最热门理念的再次诠释。在沙箱开放世界大行其道的今天，《最终幻想15》同样秉承着系列的这一精神。不得不说的是，欧美的"暴雪"有着和《最终幻想》同样的"再诠释"精神，但最后的结果却总是不同。"暴雪"的新作品总会赢得满堂喝彩，而《最终幻想》的新作却总会饱受争议。这和全新作品与系列新作的"新旧"程度有关，也与欧美人与日本人自身的民族精神有关。这也正是个人认为"《最终幻想》系列"能够代表日式RPG的原因，它反映的正是日本人的变化与传统，更是整个日式RPG共有的变化与传统。



纵然《女神异闻录5》确实足够优秀，甚至可以说将系列传统的游玩模式发挥到了极致，但也称不上"重振日式RPG的曙光"。因为这并非是"重振"，它也并非是个人所认为的日式RPG理念的代表。所以，不如说它让我们"期待有重振日式RPG的曙光"。至于我所期待的"曙光"——《最终幻想15》，我已经可以预见它的饱受争议，正如曾经的系列作品一样。但不得不说的是，该系列的正统作品在对当时最热门的理念进行"再诠释"之后，这一理念都会变得不再那么火热了。而当火焰熄灭之后，一款新的RPG作品一定会带着一种全新的理念正式登场，而这一跨时代的作品，才是所有RPG真正的曙光!

> 而当火焰熄灭之后，一款新的RPG作品一定会带着一种全新的理念正式登场，而这一跨时代的作品，才是所有RPG真正的曙光!

国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

10 月 13 日，PlayStation VR 中国首发会暨 PlayStation 新品发布会召开，公布了大量 PS VR 以及新型 PS4 的消息。虽然国行新型 PS4 要到 11 月份才会发售，但目前国行独占的《最终幻想 15》限量版新款 PS4 依然给了我们一个惊喜，相信国行版《最终幻想 15》的具体消息也快了吧。12 款 PS VR 软件与 PS VR 一同发售也是相当给力，属于 VR 的全新时代也许已经来到了我们身边。

PlayStation发布会召开 新款PS4将于11月11日推出

2016 年 10 月 13 日，PlayStation 中国于北京举办了 PlayStation VR 中国首发会暨 PlayStation 新品发布会。发布会上公开了大量 PS VR 与新款 PS4 的消息。

PS VR 自 7 月起的 2 次网络预定都遭到了瞬间“秒杀”，而全国各地门店里的 PS VR 也在短时间内全部预约完毕。PS VR 在中国市场反应热烈，其预约成绩也是亚洲最好的。正是由于玩家们的这种高需求，PlayStation 中国在会上宣布，第二批 PS VR 产品计划将于今年年底来到中国！另外，12 款 PlayStation VR 软件将同 PS VR 一同首发，均可在 PlayStation 中国商店进行购买与下载，其中的 PS VR 游戏《驾驶俱乐部 VR》还将特别发售豪华光盘版。其他的 PS VR 软件还包括 9 款游戏：《王牌香蕉》、《艾露美》、《星战钢甲》（EVE）、《除夕 VR 测试版》、《像素大作战》、《虚拟现实游戏空间》、《暴走甲虫》、《虚拟现实 积木世界》、《会哭的娃娃》，2 款应用程序：动画短片《入侵！》和“媒体播放器”。

除了 PS VR 的相关消息外，新型 PS4 主机的消息同样值得我们关注。首发会中，织田博之先生宣布新型 PS4 将于 11 月 11 日正式来到中国！500GB 版新型 PS4 售价为 2199 元人民币，1TB 版新型 PS4 售价为 2399 元人民币。中国大陆地区所售的 PS4 都将享有 2 年整机保修。预售已于发布会当天开始。

PlayStation 中国为庆祝新款 PS4 在华发售，特别为中国用户准备了两款上市纪念套装，分别包括：500GB 或 1TB 硬盘新款 PS4、《瑞奇与叮当》游戏代码下载卡、PlayStation 中国商店三个月会员资格，建议零售价分别为 2199 元人民币和 2399 人民币，与新款 PS4 主机价格一致。需要注意，上市纪念套装的数量是有限的，售完即止。预售也于发布会当天开始。

新款 PS4 采用更加柔和的设计风格，机身四角为圆角，适合更加广泛的用户群体。机身中央位置点缀着镜面效果的 PlayStation 家族徽章，简洁的外观使之可以完美融入各种类型的家居环境。新产品在设计上更加轻薄，体积比之前的产品缩小 30% 以上。重量与初期机型（CUH-1000 系列）和目前机型（CUH-1200 系列）相比，分别降低了约 25% 和 16%。此外，新产品更加节能，与初期和现有机型相比，功耗分别减少 34% 和 28% 以上。

在新品发布会上，PlayStation 中国首次公布了为中国大陆市场特别定制的采用《最终幻想 15》顶部外壳设计的限量版新款 PS4 主机（特别设计的顶部外壳与新款 PS4 主机分别提供），该产品计划与《最终幻想 15》简体中文版游戏同步推出。目前游戏的价格和上市日期等详细信息还未公布。

同时公布的还有全新的 PS4 主机专用周边设备：新款 DUALSHOCK4 无线控制器，极致黑 10 月内上市，熔岩红与海浪蓝 11 月 11 日上市，售价均为 380 元人民币；新款 PlayStation Camera，于 10 月 13 日上市，售价为 379 元人民币；新款 PS4 主机专用直立架，于 11 月 11 日上市，售价为 180 元人民币；无线立体声耳机组将于今年冬季上市，售价为 1199 元人民币。





▲激光刻印的诺克提斯王子所属的王族家徽，使得主机更显尊贵。







▲新款摄像头外形为圆柱形。



黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

[illegible] 稀饭

战争机器4

■Microsoft ■动作射击
■2016年10月11日 ■中文版

[illegible]

黄金珍藏 27

[illegible]做足了铺垫。持久战模式与网战模式也乐趣十足，让玩家的游戏时间成倍增长。但系统变化较少，老玩家可能缺乏惊喜。

游戏的画面虽然称不上惊艳，但夸张的气候特效依然让人印象深刻。序章部分就抓住了老玩家的心，整个流程的节奏张弛有度，扎实的手感也得到完美保留，虽然加入了新武器和新敌人，但游戏在玩法方面却依旧是“以前那个味儿”，而剧情的承接也让人对这次的新三部曲充满了期待。

作为更换制作组后的新篇章，《战争机器4》能延续系列传统精髓实属不易，这也是老粉儿们希望看到的。战役流程后期画面可列入业内顶尖水平。持久战模式与之前作品进行了融合，疯狂难度下颇具挑战性。多人对战则在保留原有韵味的同时增加许多新要素，可惜缺少大的突破。

怪物猎人 物语 モンスターハンター ストーリーズ

■Capcom ■角色扮演
■2016年10月8日 ■日文版

3DS
- 清新漂亮的画面渲染
- 值得研究的育成系统
- 让“《怪物猎人》系列”粉丝熟悉的细节应有尽有

热血推荐 25

系列首次挑战RPG领域，在育成、战斗系统方面拥有令人惊喜的完成度。**战斗看似以“猜拳”为重，但只要记清楚怪物的出招套路，战局也不难掌握在玩家手中。**Bingo加成、遗传因子传承让怪物的育成方式变得多种多样，但也免不了落入“刷”的俗套。剧情方面亮点颇少，还是较偏少年向。

猜拳式的回合制战斗较看运气，也很考验阵容和技能的搭配。骑手的地位十分尴尬，自身血少，又无法使用防御（武器技能除外）或回避指令，只要AI一直攻击骑手，很容易就会把生命点数送掉。和某些强力BOSS战斗时，骑手做的事情基本就是疯狂给自己嗑药，完全无法加入到战斗当中。

对比同平台其他游戏，本作的画面实属惊艳，华丽的战斗演出能让粉丝大呼过瘾。各种细节忠实还原系列本传，原作中的怪物也在本作中悉数登场。丰富的收集、育成要素，让游戏的过程充满了乐趣。战斗系统虽然简单，但也不失战略性。但剧情较为简单，对大龄玩家缺乏吸引力。

黑手党Ⅲ Mafia Ⅲ

■2K Games ■动作冒险
■2016年10月7日 ■中文版

PS4/XOne
- 迷人的新波尔多
- 一如既往出色的剧情
- 出色的驾驶和射击手感

23

在整体想法和部分细节相当出彩的前提下，本作在整体素质上却没有令人满意的表现，许多数据层面上的小BUG和安排不当虽然没有严重影响游戏进程，却很大程度上削弱了观感体验。与此同时在开放世界元素的运用上本作还是显得过于刻板，把原本应该是优势的地方变成了劣势，令人甚为遗憾。

相比前作，本作的进化显而易见。**和前作相比，本作无论是射击还是驾驶手感都改善了不少，剧情和音乐都也保持了系列一贯的高水准。**和前作的各种联系也能让老玩家惊喜不已。但本作的玩法重复度较高，而且存在着不少BUG，游戏时间一长很容易会感到厌烦。

因为黑帮题材的沙箱游戏中佳作实在太多，横向对比的话可能会让本作的表现显得有些薄弱。不过扎实的剧情演出和相比前作巨大的完成度提升，依旧可以令人感觉到本作的诚意，不过支线任务以及玩法上的薄弱依旧成为了扣分点。沿袭前作而来的杂志收集内容，依旧是一段令人愉悦的游戏体验！





打开虚拟世界大门 PlayStation VR详尽评测

文 宇宙人 美编 NINA

从“墨菲斯计划”的正式公开到如今 PlayStation VR 发售仅仅经过了两年半左右的时间，但是这短短的两年半对游戏领域来说或许是一个里程碑，因为 VR 概念的诞生，或许会对我们未来的游戏体验带来一次巨大的变革，我们不再是第三人称的观察着，而是能以第一人称的视点进入游戏，成为主角。作为 VR 技术的领军产品，PlayStation VR 既有着重要的使命，同时也有广大的 PlayStation 大家族支持，不仅有颇为丰富的首发游戏阵容，未来的作品也值得我们的期待。本期杂志为大家带来 PlayStation VR 的详尽介绍和评测，让我们来看看这款划时代游戏外设的表现吧。

规格参数

本体参数	
产品型号	CUH-ZVR1系列
发售日	2016年10月13日
外形尺寸	虚拟现实头戴设备：约187×185×277mm（宽×高×长，不包括最大突起部分，头带最短状态） 处理器单元：约143×36×143mm（宽×高×长，不包括最大突起部分）
重量	头戴显示器：约610g（不包括连接线） 处理器单元：约365g
显示方式	OLED
屏幕尺寸	5.7英寸
屏幕分辨率	1920×RGB×1080（960×RGB×1080 单眼）
刷新频率	120Hz，90Hz
视野角度	大约100°
传感器	六轴动态感应系统（三轴陀螺仪，三轴加速度传感器）
接口	头戴显示器：HDMI、AUX接口、立体声耳机插口（3.5mm） 处理器单元：HDMI TV，HDMI PS4，USB，HDMI，AUX
处理器单元功能	3D音频处理，交流屏幕（镜像模式、分离模式），影院模式



配件

虚拟现实头戴设备 ×1
处理器单元 ×1
虚拟现实头戴设备连接线 ×1
HDMI 连接线 ×1
USB 连接线 ×1
立体声耳机 ×1（包括整套耳塞）
交流电源线 ×1
交流电源转接器 ×1
PlayStation Camera×1（“基础套装”和“精品套装”中附带）
PlayStation Move×2（仅“精品套装”附带）

主体外观

头戴显示器

外观



PS VR 的颜色是以黑白两色搭配，主体由眼罩和头带两个部分构成，眼罩上设置了 7 个蓝色的追踪灯，分布在眼罩的边沿和中央，头带上面还有两个，一共有 9 个追踪灯。PS VR 就是通过摄像头捕捉追踪灯的位置变化，配合六轴感应功能来计算玩家头部的动作变化。眼罩部分呈长方体，像个盒子一样的外形，两侧刻有经典的“PS” LOGO，而眼罩的上方还有 SONY 的 LOGO。眼罩下方的左侧是麦克风，而右侧有一个眼罩调整按钮，而中央有一个留给鼻子的坑位，坑位上有两块柔软的遮光片，眼罩的边沿装有遮光罩，因此只要眼镜没有超出遮光罩大小，佩戴眼镜的玩家也能正常使用。遮光罩是可以单独拆下来的，而且可以用清水清洗，但是清洁之后一定要等彻底干燥之后才能装上。

眼罩的内部有两个圆形的显示器，而显示器中间还有一个小小的圆形传感器，这个传感器是用来检测玩家到底是否佩戴着这个设备的。



侧面

与主机连接的线从眼罩的右侧沿着头带延伸出来。

顶部

眼罩的上方以及头带的内侧等与玩家头部接触的地方有海绵软垫，让玩家佩戴的时候更加舒适。



背面

头带的正后面有一个圆形的按钮以及一个齿轮，按钮是用来松开头带，而齿轮则是用来调节松紧的。

从显示器眼神出来的线上还有一个线控装置，线控上有 4 个按钮，分别是 PS VR 的电源开关、麦克风静音、音量 +/− 键。其中音量 +/− 两个按键是凸起来的，其余两个按键则是扁平的，因此玩家即使带着 PS VR 看不清外面的状况，也依然可以利用线控来调节音量。另外线控的旁边还有一个 3.5mm 立体声耳机接口。

线控



佩戴方法＆体验



PS VR 的佩戴方法也非常简单，按下头带背后的圆形按钮之后就能直接将其前后拉开，带到头上之后，先把眼罩对准眼睛，然后按眼罩右下角按钮调整显示器到眼睛之间的距离，让眼睛可以清晰看到屏幕内的画面。之后再转动头带后方的齿轮把头带调紧，让 PS VR 能固定好。注意后面的齿轮只能顺时针旋转，即只能往紧的调，如果想调松一点的话只能按一下后面的按钮松开头带重新调节。

作为 PS VR 的主体，头戴显示器的体积既不小巧也不轻盈，重量超过一斤，但是充其量也就跟一个摩托车头盔差不多甚至更轻，所以戴起来不会觉得重，而且设计也非常舒服，特别是对带眼镜的用户来说它设计得非常友好，不过鼻子附近可能会有点漏光的现象，但不影响正常游戏。如果排除“晕 VR”的因素单纯以佩戴体验来

立体声耳机



讲，即使玩超过一个小时也不会感到特别的不适，不过这也是因用户而异的，加上头部覆盖的面积不小，特别是夏天长时间游玩会觉得热，容易出汗或者出面油的人要特别注意显示器镜面的保养，因为PS VR的显示器镜片很容易脏，不带眼镜的用户在使用的时候尽量别让眼镜太贴近镜面，油性发质的人佩戴的时候也要注意头发别碰到镜片。清洁的时候也要注意，最好是用随盒附送的清洁布或者平时使用的眼镜、镜头清洁布和清洁液来擦拭，虽然镜片不至于很容易花掉，但目前市面上也没有针对这块镜片的贴膜卖，因此注意保养是必须的。

随PS VR配套的还有一个入耳式立体声耳机，而且配套了不同大小的耳塞供玩家选择替换。

PS VR配套的PS摄像头的外形经过了重新设计，由原来的长方体型改成了圆柱形，不过性能没有变化。支架的设计也进行了相应的调整，不过支架的脚依然可以折叠成“コ”型。



PlayStation Camera

处理器单元

整体

接下来我们看看PS VR的处理器单元。相比起头戴显示器，处理器单元则显得小巧，但是接口很多，设计得非常紧凑，外形跟PS4主机也有点相似。其中右边前后连线的部分是采用了滑盖式的结构，连接正面的AUX端口和HDMI线之前需要将滑盖推到后方才能接上。这使得全部线接上之后正面会显得更加美观，而且正面的接口不容易因被碰到而造成接触不良。



▲▼处理器单元采用了滑盖结构。





正面

处理器单元的正面有一条电源指示灯，以及AUX端口和HDMI输出端口各一个，这些正面的端口主要连接到PS VR头戴显示器的，而且使用同一条连接线，其中AUX端口是白色，而且上面标记了“△○”的图案，而HDMI端口则是黑色，并且标记了“× □”的图案。连接线上的端口也以同样的颜色和图案进行区分。电源指示灯也有两种颜色，白色表示电源启动，而红色表示正处于待命模式。



背面



处理器单元的背面设计得相当紧凑，小小的空间密集地设置了4个接口以及一个散热通风口，接口从左到右分别是HDMI TV输出口，HDMI PS4输入口，USB端口，DC IN 12V电源接口。

配件连接&系统设置

PS VR 的连线给我的第一感觉就是——十分复杂。因为相比平时只要接上电源线和 HDMI 线就能游玩的主机，PS VR 需要连接的线缆更多，为此，索尼也贴心地在 PS VR 附带的每一条线缆上贴上了标签，方便玩家区分。除了配套的线之外，我们还需要准备一条 HDMI 线（即原本 PS4 连接电视用的）用于连接 PS4 和 VR 处理器单元。

①HDMI 线
②USB 线
③交流电源转接器&交流电源线
④虚拟现实头戴设备连接线（HDMI 端口& AUX 端口）
⑤头戴设备连线 + 线控



连接方法

1. 首先给 PS4 接上摄像头和电源，并且将原本连接到电视的 HDMI 线改接到处理器单元的"HDMI PS4"接口。

2. ①号线连接电视和处理器单元的"HDMI TV"接口，②号线连接处理器单元背部的 USB 口和 PS4 的 USB 接口，之后给处理器单元接上电源。

3. 把滑块往后推，将④号线上的 HDMI 端口和 AUX 端口连接到处理器单元的正面，注意两个端口是不一样的，要根据相应的颜色以及接口上的图案来连接。

4. 头戴设备电线上的 HDMI 端口和 AUX 端口跟④号线的另一端连接，同样要按照符号接上，到此接线步骤完成。

5. 依次打开电视、PS4 主机和头戴设备线控上的开关。



■④⑤号线连接处



正面接线情况

注：经笔者测试，④号线仅仅是一条延长线，直接将⑤号线连接到处理器单元也是能正常使用 PS VR 的，只不过⑤号线真的太短了，不建议这样做。



背面接线情况

系统设置

因为是 PS4 专用的设备，所以只要 PS4 更新到最新版本即可，并不需要什么复杂的设置。所有线连接好之后直接开机即可。PS VR 的处理单元上并没有开关之类的按钮，所以 PS VR 的开关完全由⑤号线上的线控进行控制。PS VR 在关闭的情况下可以像往常那样用电视进行游戏，开启 PS VR 之后，系统会进入一个简单的设置过程，这个过程基本上是告诉你怎样佩戴好头戴设备，以及注意事项等等，全部按"继续"跳过即可。设置完成之后就可以尽情享受 PS VR 了。

图像复位

PS VR 有一个通用的图像复位方法，那就是长按 OPTION 键，图像复位的作用是将当前玩家的面部朝向重新设定成默认位置。因为根据游戏的不同以及玩家的坐姿变化，PS VR 中显示的画面会逐渐出现偏离的情况，用这个方法无论在游戏中还是主菜单都能进行图像复位，避免了玩家必须歪着头或侧着身子进行游戏的情况。

MOVE手柄连接

作为 PS3 时期的周边，MOVE 手柄跟 PS3 手柄一样使用 Mini USB 数据线接口，这种接口现在已经几乎被 micro USB（即常说的安卓手机的充电口）取代，所以市面上也很难买到这种数据线，还好每个 MOVE 手柄一般都会附带一条这种数据线，PS VR 精品套装也不例外。MOVE 手柄的连接方式跟 PS3 手柄相同，先用 Mini USB 数据线将手柄连接到主机，然后按手柄上的 HOME 键。之后系统会跳出一个登陆菜单，登陆想要进行游戏的那个账号即可。一个 PS4 账号可以让一个 PS4 手柄以及两个 MOVE 手柄同时登陆使用。



编辑们的PS VR初印象



PS VR效果较为出色，穿戴也很舒适。除了少数游戏外，我自己基本没有晕的情况，完全可以接受。PS VR现阶段最大问题个人认为有二：一是画面分辨率低，很多游戏的贴图糊得完全看不清，感觉像是回到了两个世代之前；二是没有特别出彩的游戏，要么游戏性匮乏，要么可玩内容太少。从这点来说，PS VR甚至还不如当年的Kinect首发。如果你之前没买过摄像头和PS MOVE，3699元人民币的一次性支出还是偏高的。不过PS VR的确向玩家展示了全新的游戏方式，这点还是值得肯定的。如果能够不断推出给力的新游戏，前途大有可为。我已经迫不及待地想用它来体验《生化危机7》啦！





虽然这两年经常跑的香港ACG展现场有PS VR体验区，不过出于把“最好吃的留到最后”的想法，所以直到发售时才真正体验了一把VR的世界。

在系统界面和玩非VR游戏时屏幕是直接出现在正前方，可以凑得很近去看。机子拿到手的第一件事便是用它来玩《传说》。《绯夜传说》的PS4版是全程60帧，在用PS VR玩的时候偶尔有掉帧，不过不影响游戏体验，由于PS VR投影出来的屏幕很大，所以在战斗时会比较有魄力。

想要体验VR的魅力还是得去玩VR专用的游戏，《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》给我的第一感受便是：惊艳。游戏的开场便是在哥谭屋顶的蝙蝠灯旁，可以前后切换视角来360°感受哥谭的魅力，游戏的开局便是让玩家体验布鲁斯·韦恩幼年的惨剧，虽然知道布鲁斯会活下来，但是在孩子视角看到凶手一步步走来时还是会不由得屏住呼吸。由于我个人胆子比较小，所以在后面都被编辑部“粉丝团”的几个家伙吓得直接在编辑部里叫出来，无法想象日后要是去体验PS VR的恐怖游戏会是什么样的一个情形。



作为一个双眼视力严重不相同的玩家，PS VR带给我的感觉并没有像平时看3D电影那样不适，尽管也会因为视角转动太快而出现双眼对焦不及时的情况，但是整体上确实就和平时看东西的效果相似。画面质感方面，颗粒感确实很强，但是游玩起来之后，VR的代入感会很快令我们忽视掉画质方面的不足，虽然大屏幕上的画面输出可能拥有更出色的画质，但是一经体验之后相信大家还是更乐意带上VR头盔的。佩戴感觉方面，不知道是不是自己头长得不好，前额的部分即使把设备调的很紧还是会有些往下掉，不过重新调整起来也十分方便，整体来说佩戴后的感觉还是比较出色的。至于游戏方面，目前VR游戏也就只是一个新鲜的概念而已，游戏本身还是很难吸引玩家不断游玩，这个也只有等游戏开发商慢慢摸索了。



对于PS VR的体验，首先最大的感受便是佩戴起来非常舒适，长时间游玩并不会给头部带来过于强烈的压力。虽然初次连接可能要花费一些时间，不过对于想要在家中长期使用的用户来说，后续体验可谓非常方便。VR模式下的游戏画面比预想中的要好一些，《RIGS》中的机甲建模在保证清晰的同时，也具备较高的建模分辨率。影院模式虽然分辨率较低，但也许是因为VR设备特殊的成像原理，画面清晰度比想象中要好，只是字体与色彩方面有所欠缺。在将画面尺寸调节到大的情况下，更是能够让人有置身于IMAX放映厅的错觉。至于部分游戏带来的眩晕问题，只能说因人而异吧，建议各位在购买之前还是先体验一番，检验一下自己对VR产品的适应度。



因为发售前在各大展会上面都提前体验过PS VR，事先对PS VR已经有个大致的印象，所以无论震撼还是失望之类的感觉都比较淡。要说失望的话，无疑就是这个技术明显还不够成熟，画面的分辨率不够——当然这也跟成本有关，是可以理解的。其次就是首批推出的游戏都是一些小打小闹的作品，几乎没有值得人长时间游玩的作品，不过，部分作品还是给我留下了非常深刻的印象，比如《活至黎明 血脉贲张》，虽然是一款光枪射击游戏，但游戏中有几段像过山车那样急剧俯冲的路线确实会给人带来仿佛真的坐上了过山车的错觉。不过大部分作品都不适宜长时间游玩，个人觉得最严重的是《新世纪战甲大赛》，惟一一个玩了十来分钟会让我整天头晕不想干活的作品（偷懒的借口吧这是！），所以对VR画面的优化恐怕也是未来厂商开发VR游戏所必须面对的难题。





之前我从未在展会上体验过PS VR，对于PS VR的态度也一直都是“不管有没有适合的游戏，总之先买了再说”。戴上头盔的瞬间，必须承认我被震撼到了。满视野360度的画面、身临其境的代入感，游戏中角色移动时，伴随而至的轻微眩晕体验，一切的一切都是如此的真实。光是《THE PLAYROOM VR》这一个游戏，就让我反复玩了两三个小时，而像初音的演唱会，更有一种花了1980元买了第一排VIP票的成就感。但时间一久很多问题就随之浮现，首先就是头盔的镜片上非常容易起雾，需要动不动就拿下来擦一下；其次尽管佩戴并不会很累，可是却很热！以至于不得不开空调……再者，很多游戏的画面并不算很好，只能说依靠着VR的特色进行了视觉上的弥补而已。最后要说的是尽管现在VR游戏已经小有规模，但基本没有适合太长时间游玩的类型。PS VR想要成为玩家们的必备设备而不是偶尔兴起才会拿出来玩一玩的那种摆设，各方要做的努力还有很多。

部分作品的新增VR模式体验报告

《初音未来 歌姬计划X-HD》

本作的对应PS VR的内容主要是"演唱会鉴赏"模式，玩家只要把游戏更新到1.01版本即可体验。进入VR模式的方法是首先流程进度要完成到开启"歌曲编辑模式"，之后进入歌曲编辑模式选择"演唱会编辑"，在"Edit Data"选项卡中选择"新建保存资料"，然后选择自己想要鉴赏的曲目并创建一个"编辑资料"。之后在"演唱会鉴赏"中选择刚刚创建的编辑资料进行鉴赏，开始之前记得将旁边"鉴赏VR"的选项调成"ON"，这样就可以在VR模式中欣赏V家成员们的表演了。

就游玩体验而言，VR鉴赏模式跟《初音未来 VR未来演唱会》类似，玩家用方向键自由地调整观看欣赏的位置，不过只能纯观赏，不能打Call，而且跟表演的成员们之间也没有什么互动。不过本作收录的歌曲数量多，而且包括组曲在内全部都可以用PS VR来鉴赏的，光这一点就比《未来演唱会》的内容要丰富很多倍了。此外，大部分歌曲的演出场景都是不一样的，所以平时在MV中只能以特定视角去欣赏的场景现在可以自由观赏了。编辑模式中可以追加的场景特效也能反映到VR模式中，比如《红一叶》在编辑的时候可以追加萤火虫、落樱、红叶飞舞等特效，这些都会根据玩家的编辑在VR模式中表现出来。





作为一款音乐游戏，没有专门为VR而设计的游玩部分可能会让部分玩家感到失望，毕竟VR鉴赏模式只是作为追加的调剂要素加入进来，而且免费更新就能体验到，从这一点来看还是非常厚道的，自然也值得V家粉丝们为此而购入本作。而且在未来的续作中依然可以期待本作会否加入相应的游戏模式。

《古墓丽影 崛起 血脉相连》

作为《古墓丽影 崛起 20周年纪念版》的赠送内容，同时也是《古墓丽影 崛起》的最新DLC，除了用一般手柄操作也可游玩的模式外，本作还加入了对应PS VR的特殊模式。由于《血脉相连》本身就是一个着重于探索的DLC，解谜难度不高，而且动作和战斗部分完全没有，因此本作的VR模式和一般模式除了操作方式外几乎毫无区别。

为了应对VR模式容易使部分玩家产生眩晕感这个问题，本作对应定点移动（点对点瞬间移动）和自由移动两种。在使用前一种移动方式时，游玩时的眩晕感并不高。玩家可以像一般模式那样探索克罗夫特大宅，缺点就是移动效率不高，对准移动方向也比较难。在瞬移过后还会时不时卡在一些比较尴尬的位置，例如卡在门后面的时有发生。

只有玩家尝试过定点移动后才能选择并尝试自由移动，在这里不得不提的是，本作的自由移动模式会给部分玩家带来极大的眩晕感。而且本作的视角高度十分奇怪，玩家所看到的劳拉的视线明显比正常人高出不少，玩起来感觉自己变成两米大汉一样。两种操作模式相比起来，虽然变化不大，但明显定点移动的体验更加好一些。

就如同开头所说的那样，这个DLC本身就没有动作和战斗部分，玩家能做的东西基本和一般模式无疑：逛大宅、找收集、看收集，画面和其他VR游戏相比也不算出众。因此VR模式更多的只是一个技术演示，无论是内容还是实际的游玩体验都仅能算是勉强及格而已。









系统讲解

Rockstead 出品的《蝙蝠侠》游戏是"蝙蝠"粉丝们的心头好，在《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》以及相关 DLC 发售之后 Rocksteady 的新动向成为关注美漫改编游戏玩家们的焦点，《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》的出现却是出乎意料。《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》的时间线位于《阿克汉姆城》之后、《阿克汉姆骑士》之前，玩家在游戏里将会扮演蝙蝠侠，以第一人称视角来体验这个流程不长但是细节丰富的黑暗骑士故事。

文 秋沙雨　美编 心の永恒

蝙蝠侠 阿克汉姆VR	WB Games	动作冒险
PS4 バットマン:アーカム VR		日版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为2678日元 PS VR专用		

操作说明

键位	功能
○	发射缆绳
×	拿取物品
□	进行扫描
△	移动至指定地点
L1	举起手上的物品
L2	把手上的物品转至反面
R1	投掷手上的物品/投掷蝙蝠镖
方向键↓	180° 转身
左摇杆/右摇杆	把手上的物品拉近/（握住开关时）拉下开关
OPTIONS	打开菜单

※ 本文的操作以 PS4 手柄为主。

可使用装备

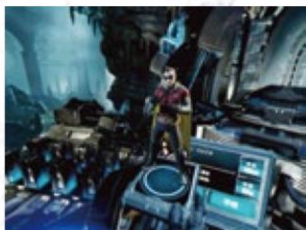
- **蝙蝠镖**：能够用来射击目标物，主要用来打破东西。
- **缆绳发射机**：用来移动或者抓取东西。
- **鉴别扫描仪**：可以用来扫描人体或者物品。

蝙蝠洞

●**科学搜查**：位于蝙蝠洞正中央的装置，中间的电脑可以查看蝙蝠洞各个设施的所在位置，如果有储存卡的话能够把卡插入中央的插槽，电脑两边的装置可以操作蝙蝠洞里的蝙蝠灯。左边的装置可以进行血液检测，右边的装置是用来存放血液的试管。



●监视装置：进入蝙蝠洞的初始地点。



●蝙蝠电脑

可以查看收录在本作里的角色建模以及资料，共有20个角色，一开始只能看蝙蝠侠、夜翼以及罗宾，达成特定条件之后可以解锁其他角色。使用摇杆可以让角色进行旋转，左边有三个储存卡，插入插槽后可以让角色更换动作，但是更换动作后无法旋转，右边的屏幕可以更换角色，屏幕下方有一个小屏幕，拿起来之后可以在小屏幕上观看角色的立体影像，有通常手办一般大小。

●文件库：可以查看过去作品的资料以及登场角色的代表性物品。

●蝙蝠停车库：更换蝙蝠车或者其他交通工具的设施，共有7种，一开始只有"《阿克汉姆》系列"的蝙蝠车以及飞机，达成特定条件之后可以解锁对应车辆，包括其他作品甚至是电影《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》的蝙蝠车。利用画面正中央装置两边的摇杆可以切换不同的方位欣赏蝙蝠车。



BATMAN 游戏流程

韦恩大宅与蝙蝠洞

游戏开始后会进入回忆阶段，在醒来之后从阿尔弗雷德手中接过钥匙，然后使用钥匙打开钢琴，随便弹奏几个音节即可前往蝙蝠洞。

按照系统提示来进行换装和装备测试，之后利用缆绳来到主操作台，等阿尔弗雷德说完话之后利用缆绳从右边前往主电脑，启动电脑之后在右边的屏幕调查罗宾的资料，然后进行搜索，搜索失败后调查夜翼的资料来进行搜索。搜索完毕之后回到主操作台，从左边来到蝙蝠车的停驻地点，在左手边任意选择移动工具，然后拉动正中央的开关，调查蝙蝠车前往哥谭市。



哥谭市（案发现场）与企鹅人

从天台上一路下到地面，剧情之后使用扫描仪扫描夜翼，然后需要推右摇杆来进行事件的播放和回放，一开始要分别在夜翼被打脸、夜翼的手被这段以及夜翼从上空摔下来时按下扫描键进行鉴别，进入第二阶段时在凶手进行致命一击的时候进行一次鉴别。第二次进行扫描的时候来到小路的入口处，站在目击者旁边推右摇杆，在目击者的手接触到墙壁时按下扫描键进行鉴别。最后乘坐飞机前往企鹅人所在之地。

来到屋顶上，低下头使用蝙蝠镖打地上的灭火器，等企鹅人说话，说到一定程度之后系统会提示使用画面中央的瞄准器来锁定三个杂兵，锁定完毕之后乘坐飞机前往停尸间。



哥谭市（停尸间）

调查附近的验尸报告，然后根据系统指示来使用扫描仪调查，寻找尸体体内的碎片，停尸间共有三具尸体，每具尸体有两块碎片。在调查第一具尸体时扫描仪能够切换两种模式，一种是调查骨骼（需要按一下扫描键），一种是调查肌肉纤维（需要按两下扫描键），找到碎片之后长按扫描键进行扫描即可。

第一具尸体的碎片：肌肉纤维：左脚大腿；骨骼：头盖骨。

第二具尸体位于停尸间门口附近。

第二具尸体的碎片：肌肉纤维：右脚；骨骼：胸口。

第三句尸体需要打开房间角落的保险柜拿到钥匙，扫描保险柜可以查看指纹，有三个数字上沾了指纹，最后试出来的密码是"425"，然后打开保险柜取出钥匙，来到中间的冷藏库，使用钥匙打开冷藏库，然后拉出尸体进行扫描。

第三具尸体的碎片：肌肉纤维：下腹部；骨骼：左肩。

最后拼接组合6个碎片，按下×键选择碎片，右摇杆旋转碎片，左摇杆移动碎片，如果接近两个碎片的拼接口的话碎片会自动拼接。之后乘坐飞机前往下水道。

哥谭市（下水道）

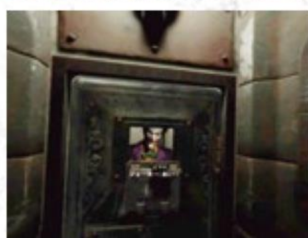
进入下水道，在中间有铁栏挡住去路，使用蝙蝠镖击中右边的开关，然后使用发射器拉住开关打开铁栏，来到尽头之后使用发射器前往罗宾所在的位置。剧情之后打开左边的柜子，有三个装置，把A装置拿出来扔掉，然后根据罗宾所在一侧的提示观看装置的字母以及装置底部的数字来进行搭配组合。启动开关之后鳄鱼人会趴在笼子上，再按一下开关可以将其打落。

TIPS 另一个罗宾：进入二周目后，在蝙蝠洞的主控制台前把桌面上的储存卡插入插口里之后就能够看到一段影像。



接下来需要找4个齿轮，其中三个分别位于周围墙壁上，使用蝙蝠镖和缆绳发射器可以将它们取下，取下后交给罗宾，取下最后一个时齿轮会落到水中，发射缆绳时鳄鱼人又会出现，按下开关将其电晕，然后拿回齿轮把它交给罗宾，最后按下右边的开关，剧情之后自动进入最后的场景。

阿克汉姆精神病院



一路前进来到前台，按下红色的按钮之后打开右边的门。前进至下一扇门之后调查旁边的开关，之后使用蝙蝠镖打中门另一边的开关之后可以继续前进。

来到尽头后打开最右边的窗口见到小丑，靠近他的脸之后退回来，当周围的场景变成房间内之后就算成功，之后不断前后左右切换场景，最后出现制作人员名单就算通关。

BATMAN 二周目要素

在游戏通关之后就会回到主页面，这时候主页面会显示解锁谜语人的要素收集。

魔方的收集



在各个章节场景里会出现谜语人的魔方。玩家需要想办法解开各个谜题才能拿到魔方，拿到魔方之后就会自动进入一个类似于神经衰弱游戏的界面，每拿到一个魔法就能够解锁一个“?”方格，如果能凑齐一对的话就可以解锁各种各样的要素（例如不同外形的蝙蝠车等）。



射击游戏



在进入二周目之后，在科学搜查主电脑前会多出一个谜语人标志的储存卡，将其插入插槽之后就能够使用蝙蝠镖进行射击游戏，游戏规则是在限定时间内射击有谜语人标志的绿色标志，射中后会续2秒时间，只要时间没有用完就能够一直玩下去。

监视器

在进入二周目之后，除了韦恩大宅和蝙蝠洞里的所有场景里都存在着监视器，可以利用蝙蝠镖将它们打掉。

BATMAN 奖杯简谈

本作没有白金奖杯，奖杯整体难度中等偏下，由于谜语人的相关内容在二周目时才会解锁，所以需要二周目才能解锁所有奖杯。有三分之一为流程奖杯，三分之一为一周目流程内可以找到的奖杯，剩下的三分之一就是本作的收集要素，包括分析5个血液样本、打掉18个摄像头、分析4个与前任罗宾有关的证据、找到谜语人的30个谜题、在射击游戏里获得30分。其中最难的便是18个摄像头以及谜语人的谜题，前者需要在每一处多多留意红光来找摄像头，后者不仅仅是要找，还要动脑解谜。在二周目通关之后，每个章节所包含的隐藏要素都会显示在菜单列表里，如果不知道自己的当前进度的话就退出菜单进行确认吧。





黄金眼总分 23分



评分人	分数
秋沙雨	8
乙太	8
稀饭	7

作为一款概念体验的游戏，本作在场景和互动等方面十分出色。在游戏里玩家将扮演蝙蝠侠来解开一连串的谜题，各个知名角色的登场以及与《阿克汉姆城》、《阿克汉姆骑士》的联动细节能够满足系列粉丝的需求。二周目之后的丰富解谜要素和收集要素能弥补游戏流程不长的缺点，提高耐玩性。游戏的画面和临场体验也都十分用心。





《暴走甲虫》在PS VR的首发游戏中原本并不是一款引人注目的作品，在其公布的试玩视频中，游戏带着很强的独立游戏色彩，玩法也没有什么过人之处。事实上本作的开发商Drool只有两个人，分别是负责音乐的Brian Gibson和程序设计师Marc Flury。然而就是这么一款游戏，却给冲首发的玩家留下了深刻的印象。

文 纱迦　美编 Juxi

暴走甲虫	Drool	动作
PS4 Thumper		中文版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为133港币 对应PS VR		

这是一款什么样的游戏？

官方对本作的定义是节奏暴力游戏，按照我们的标准，这是一款音乐和动作结合的游戏。游戏中玩家控制的是一只甲虫，它会沿着一条向屏幕内无限推进的轨道前进。游戏的舞台是宇宙空间，除了前方之外都是暗黑虚空，而前方会出现各种诡异的物体。

游戏的玩法十分简单，一开始只需要左摇杆和×键，就可以应付各种情况。随着关卡的推进，需要掌握的操作方法也会越来越多。游戏的难点就在于输入指令的时机，而成功输入指令后的音效，又让游戏有了音乐游戏的感觉。

玩法简介

游戏的大部分时间，都是如同音乐游戏一样，当甲虫来到提示按键的标记（多为发光的砖块）时输入对应的指令，就算是成功。标记的作用多种多样，包括增加一条命、攻击敌人以及单纯的提高分数等。后期关卡经常需要玩家配合左摇杆来输入指令。

游戏还有过弯的设定，过弯时需要玩家按住×键并配合左摇杆的左右，具体方向参照弯道方向，很容易理解。前方是否有弯道，可以通过路况提前判断，但后期会出现连续的大小弯，并在中间参杂着按键标记，这种就只能靠玩家背版或是及时反应了。

BOSS战

在每一大关中会有BOSS战的设定。BOSS战的打法十分简单，战斗会分为若干阶段，在某一阶段只要准确完成输入全部指令，最后就会迎来一发攻击指令。成功输入后就会自动命中BOSS，然后进入下一阶段。如果指令出现失误，则会重复该阶段的指令，直到玩家完全成功为止。如果玩家的生命耗尽，就要重新挑战。要想获得S级评价，不能出现重复的情况，必须一次过。



关卡/评价/奖杯

本作一共有9大关，每关有20个左右的小关。玩家每通过一个小关，就会出现一个评价画面。评价分为很多项，不过要想拿到最高的S级，玩家必须完美无缺地通过这个小关，要求包括一次按对所有的指令，以及没有受到任何损伤。打过的关卡可以随时重玩，重新挑战高评价。尽管游戏的难度不低，但和要求天赋的音乐游戏相比还是要简单不少，重试所花的时间也不算多。

本作是目前少数拥有白金奖杯的PS VR游戏之一。白金奖杯的条件并不是获得其他所有的奖杯，而是在全部关卡拿到S级评价。不过事实上当你达到这一要求时，其他奖杯也早已入手，因为这18个奖杯概括起来就是：打过全部的9大关（8铜1银）、全部9大关拿到S级评价（9金）。



黄金眼总分 24分



纱迦 8　梦叶 8　宇宙人 8

本作并不是PS VR专用游戏，PS4玩家可以不通过PS VR来游玩。但是我们强烈推荐用PS VR来进行游戏，使用PS VR后，游戏的视线会放平，从而让玩家更有临场感。使用PS VR后，高速前进的感觉非常带感，而前方的各种诡异物体也让玩家有了少许对未知的恐怖感。更难得的是，使用PS VR后，玩家只会获得更好的游戏体验，操作方面不会有任何负面影响。不过本作毕竟只是一款独立游戏，不要指望能在游戏中玩到很多要素或是看到什么精彩的故事。另外本作还将对应PS4 PRO，提供增强VR质量的模式。

感受扑面而来的青春气息

文 纱迦 美编 NINA





《夏日课堂》应该算是PS VR首发游戏中，最受中国玩家期待的作品之一了，原因不言而喻。本作的全名是《夏日课堂 宫本光》，玩家要扮演一名家庭教师，在7天时间内为一位名叫宫本光的女生进行辅导。根据辅导的成果，最后会有不同的结局。此前公布过的金发妹子本次不会登场，官方已经公布了本作相关的一大堆DLC，相信未来也会推出追加的新女生。

夏日课堂	BNEI	模拟育成
PS4 SUMMER LESSON		日版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为2980日元 PS VR专用		

基础知识

游戏开始于8月24日，这一天玩家接到电话，前往宫本光的房间与其见面，这一天无论玩家的选择是什么，都不会影响后面的剧情。之后的8月25日至8月31日，是为期7天的辅导时间。9月25日，根据辅导的成果会迎来结局。本作的对话没有字幕，虽说对于理解故事和推进流程没有影响，但多少还是有些不便。好在本作已确定会推出官方中文版，不过有得等了。

作为一款VR游戏，本作不存在很复杂的操作，稍加练习即可掌握。具体如下：

接电话：按L2或R2键接通，然后把手柄放至左耳或右耳模拟接电话的动作。

赞成或反对：当出现对应提示时，玩家上下点头为赞成，左右摇头为反对。无提示时无效。

注目：使用频率最高的操作，将目光注视于一个选项时，会出现由大变小的圆圈，缩为最小时即为确定。

手柄操作：在每天的课前准备时，玩家可以使用手柄来选择课目和话题，此时的操作和传统游戏差不多。在事件中按住△键不放，则可以跳过事件，在多周目游戏时十分有用。

移动：在小光的房间中，玩家是可以左右走动来观察小光和她的房间的，此时视点也会随之移动，很有临场感。不过玩家能移动的空间非常有限，多走几步就会显示"超出游戏空间"。



关于小光



宫本光（宫本ひかり）就是本作的女主角，玩家这7天时间都要与之在其房间中度过。小光的表情制作得非常生动，配合PS VR用"栩栩如生"来形容毫不为过。她或许是目前主机游戏史上最生动的女主角了。但是小光的行动全部都是预录好的，当玩家做出选择之后，她就会按预定的套路来行动，时间一长还是会有机械感。

当小光的建模与玩家所在的位置重合时，画面就会直接变黑。如果玩家想偷看小光的身体，关键部位会出现黑框提示。不过道高一尺，魔高一丈，在全球绅士的努力下还是有不少人得逞，作为一本健康的全年龄杂志这里就不多说了，只是建议各位先清空周围的空间咳咳咳。

由于小光的行动都是预录的，所以她与玩家的互动很少，基本上只有以下两种：一是过分靠近小光时她会生气，二是在两个幸运事件中她会要求玩家别动（笑）。



每日流程

7天的愉快课程，具体流程如下：

①课前准备

在咖啡店里进行。玩家需要依次决定：上什么科目、选择什么话题、是否携带幸运道具。

②上课

在小光的房间中进行。上课时会出现3个随机选项，根据玩家的选择，会对课程的效果产生影响。出现的选项是随机的，但选项导致的效果是固定的。

③休息

用手柄模拟盖章确认的动作，根据玩家上课时的选择会有多种评语。之后可以选择和小光对话，接下来会出现话题选择。选择的话题会保存下来，不过每一周目每种话题有且只有一个，因此到最后一天会出现只有单话题可选的情况。

④幸运事件

随机发生的事件，分为3种，有高几率不会发生。如果携带了幸运道具，则必定会发生对应的事件。

⑤确认结果

在咖啡店里确认今日小光的能力上升情况，以及指导目标是否达成等。

科目介绍

玩家一共可以选择辅导小光 6 个科目，在上课时根据玩家选择的不同，会产生不同的效果。是好是坏，可以从确定的一瞬间的音效来判断，不过更简单的判断方法是盖章的评语，具体如下：

非常好：たいへんよくできました

较好：よくできました

普通：ふつう

请努力：がんばりましょう

请多多努力：もうすこしがんばりましょう

以下列出各课目对应的获得“非常好”的部分选择，由于选项每次只出现3个，以下选择并不一定会每次出现。如果选择正确的话，小光会追加完成动作，否则的话直接进入休息环节。

读み解き：音読しながら、瞑想して雑念を払う、名著を読み解く

ロジカル思考：波の音を流す、短時間で集中する、筋道を立てて考える

暗记：ノートに書く、物語仕立てで覚える、イメージしながら、素早く反復、高難度レッスンに挑戦

頭の体操：魚料理を食べて脳を活性化、高難度レッスンに挑戦、おもしろおかしく、名作パズルに挑戦する

メンタル強化：アロマで集中力アップ、タワー専用のトランプを使う、呼吸を整えながら

芸術表現：名画を模写する

每个科目每上过 1 次，就会提升 1 级，级别越高，完成后提升的能力也越高。



话题

玩家每天课前准备时可以选择话题（**話のタネ**）。话题分为世间话、部活、**レッスン**、友达、学校、生活、娱乐、体调，除了世间话外，其他话题都可以提升特定能力。玩家选择使用的数量越多，效果越明显，而如果话题的补正效果和当天的课程相同时，那么能力增加得更多。

每天休息时选择和小光聊的话题就会保留下来，数量根据小光当天的情绪而定。此外完成指导目标也可以获得一定话题。

幸运事件

随机发生的幸运事件目前已知有 3 种，具体如下：

拿东西：玩家的肩膀上掉落有东西，需要保持身体不动，让小光帮你拿下来。

锻炼：这应该是全游戏的最大亮点。小光会让你和她一起做体操，虽然都是很简单的动作，但依然让人觉得 PS VR 未来大有可为。

听歌：小光会让你保持不动，然后给你带上耳塞，一起倾听 Namco 经典游戏的混音版。如果玩家动作过大的话，耳塞会掉下来，这样事件就会结束了。

锻炼和听歌，分别发生 1 次和 10 次，各有 1 个奖杯。不过一周目游戏能遇到一次此类事件就不错了。建议多使用幸运道具。幸运道具的入手与指导目标有关。



结局及多周目要素

本作一共有 4 个结局，结局的判定条件是通关时的评价，而评价是根据小光的能力值而定的。S 评价为 BEST 结局，A 评价为 GOOD 结局，B 评价为 NORMAL 结局，C 评价为 BAD 结局。若想冲最高的 S 评价时建议一开始多积累话题、提升科目等级，然后用专门的一周来冲能力。不过需要注意的是，重复上一种课的话，即使完全选对也会导致能力下降，请务必注意。

多周目游戏可以继承的要素包括：科目等级、话题数量、幸运道具。另外累积型奖杯的统一也是继承的。本作的奖杯难度很低，只要完成 S 级结局外加一些累积型奖杯就可以 100% 了。

评价

黄金眼总分 20 分



评分人	分数
宇宙人	6
纱迦	7
梦叶	7

游戏性的匮乏是本作的最大缺点。在总共 7 天的时间内，玩家能做的事情很少，而小光的动作完全按照玩家的选择而定，时间一久就让人觉得很无奈。虽然有多周目继承的要素，但重复游戏性还是趋近于零。此外游戏画面的分辨率真的很低，低到连墙上的日历、纸条上的字都看不清。不时出现的画面跳动也让玩家有出戏的感觉。尽管游戏的缺点极其明显，但活灵活现的美少女小光足以弥补以上所有缺点。不完美的地方反而让人对今后的更新充满期待——尽管我们都知道 DLC 是要收费。



指导目标

游戏中预设了名为指导目标的游戏内挑战，当玩家达成条件或完成相关动作后，会在每日总结时看到。目前已知的指导目标包括：特定能力达到一定数值、一天内某种（或多种）能力上升一定值、连续数日课程获得好的效果、累计完成一定数量的指导目标，以及通关。

完成指导目标可以获得各种话题，以 B、A、S 评价通关以及全能力 700 以上会各赠送玩家一套小光的服装。





虚拟现实游戏空间	SIE	动作
PS4 THE PLAYROOM VR		中文版
2016年10月13日	本地1~5人	对应年龄：12岁以上
售价免费 PS VR专用		



在PS4发售初期，随机器附赠的小游戏合集《THE PLAYROOM》就曾为PS4保驾护航过一段时间。通过寓教于乐的《THE PLAYROOM》，玩家们得以对PS Camera、DS4手柄等新硬件有了概括的体验。尽管小游戏都没什么难度，但在人机互动方面设计得相当出色，加上可爱的AR机器人拼了命的卖萌，让很多玩家都曾一度沉醉于其中。

虽然随着出众的PS4游戏越来越多，《THE PLAYROOM》渐渐淡出了玩家们的视野。但AR机器人依旧肩负着"我是革命一块砖哪里需要往哪儿搬"的艰巨使命，这不，当PS VR的发售之际，全新进化版《虚拟现实游戏空间》也开始免费提供下载了！

《虚拟现实游戏空间》共计由6个小游戏组成，全部针对PS VR设备。游戏的难度并不算高，并且特意增设了奖杯系统，算得上是个奖杯神作。值得一提的是，这些小游戏全部照顾到了不使用PS VR头盔的玩家，想要顺利入手白金，双人合作必不可缺，也算是对2P玩家的一种小补偿了吧。

文 八重樱　美编 Juxi

抢救机器人

游玩人数：1~2人

VR玩家将扮演一台UFO，拯救场景中全部20个VR机器人。

具体操作就是控制小VR机器人移动到同伴身边，就可以将它们解救。沿途会遇到一些方块敌人，按□键攻击即可消灭。×键是跳跃，按住可浮空一段时间。遇到某些断崖或是滚石时，需要滑动手柄的触控板放出锁链勾住对面的圆环，站在锁链上上下抖动手柄可以高跳。

另外2P玩家可以用手柄控制一只乘坐在小飞船上的绿色VR机器人，从旁协助收集金币、消灭敌人以及解救同伴。如果要收集齐全部20个VR机器人，是必须需要2P玩家的帮助的。

【相关奖杯】

●**炸掉它！**：关卡最后戳破大气球。

●**友谊赛**：需要有2P玩家，用VR玩家控制的角色去攻击2P玩家的角色。

●**别打脸！**：需要有2P玩家，用2P玩家的角色向VR玩家的角色丢东西。

●**你怎么下去的？**：有热气球的那个区域，站在悬崖边往下看会看到下面有个VR机器人，救它上来即可。

●**财源滚滚！**：在游戏过程中入手超过350个金币。除沿途的金币外，攻击敌人也会入手几枚金币，但要注意玩家的角色被攻击到的话同样会损失金币。通关后的结算也会掉落大量的金币，不要错过。

●**超级搜救队！**：找到全部20个VR机器人。这个奖杯需要有2P玩家帮助才能解开。20个机器人的位置分别是在：

1. 第一个checkpoint旁边。



2. 第二个checkpoint左边。

3. 第二个checkpoint右边。

4. 第三个checkpoint左侧有个风车，让2P玩家过去吹风可以打开门。

5. 第三个checkpoint右侧尽头。

6. 第三个checkpoint右侧上方。

7. 过桥后就可以看到一个。

8. 过桥后右前方有一个。

9. 第四个checkpoint的正前方。

10. 走过悬崖后的左下方。

11. 弹跳台的左上方。

12. 用锁链拉开右侧的石壁。

13. 拉开正前方石壁后的右侧高台上。

14. 往前走会在右前方看到一个氢气球，站在checkpoint往悬崖下方看会看到一个。

15. 走到移动平台上，让2P玩家吹风将平台运送至氢气球处。

16. 继续往前走，左前方的山壁上。

17. 右前方的山壁上，需要借助弹跳平台。

18. 下一个checkpoint的左侧。

19. 还是该checkpoint，右侧高台上，需借助弹跳平台。

20. 最后巨大风车的前面。

怪兽大逃亡

游玩人数：2～5人

[illegible]

【相关奖杯】

[illegible]



猫捉老鼠

游玩人数：2～5人

VR 玩家扮演猫咪，普通玩家扮演偷奶酪的老鼠。

玩法类似于小时候都玩过的游戏“一二三木头人”，猫抓到全部老鼠的话 VR 玩家获胜，老鼠偷走全部奶酪的话普通玩家获胜。

【相关奖杯】

●**喵！**：扮演猫咪的 VR 玩家获得胜利。

●**唧！**：扮演老鼠的普通玩家获得胜利。

●**最佳老友**：让狗舔脸超过 5 秒。VR 玩家把头伸出帘子外面等一会儿狗就会出现。不过狗扑上来后就会一直舔个不停，需要玩家摇动头部把它甩下去……

●**别碰我的奶酪！**：VR 玩家用鼻子赶走一只躲躲藏藏的老鼠。

●**千钧一发**：在仅剩一块奶酪时，逮住最后一只老鼠。



鬼屋

游玩人数：2～5人

这个游戏需要 VR 玩家和普通玩家合作，VR 玩家使用捉鬼器根据普通玩家提示的方向捉鬼，捉到全部鬼后就算通关。

【相关奖杯】

●**你会打电话给谁？**：抓住起居室里的全部的鬼。

●**小鬼们，游戏时间结束！**：抓住玩具室里的全部的鬼。

●**房里有鬼！**：抓住一个向玩家冲过来的绿色的鬼。

●**他用黏液喷我！**：没能在限定时间内抓住任意房间内全部的鬼。

●**鬼魂克星！**：抓住厨房里的全部的鬼。

●**我们来，我们看…**：抓住阁楼的全部的鬼。这个奖杯自己解会容易一些，最简单的方法就是把 VR 头盔戴在脑门上，直接用眼睛看电视屏幕去玩。



通缉中！

游玩人数：2～5人

普通玩家将犯人的特征告诉给 VR 玩家，指引其抓住目标。

【相关奖杯】

●**曾几何时在虚拟现实**：通关新手关卡。

●**镇里来了新警长！**：通关警长关卡。

●**你是哪位？**：进入酒吧前，先和门口左边的对讲机交谈。

●**沉默是金**：酒吧发生爆炸后，攻击左边那个弹钢琴的 VR 机器人。

●**内急憋不住**：在酒吧门外抬头看向天空时被秃鹰的便便糊了一脸。

●**冒烟的枪管**：射击后吹走枪管中冒出来的烟。

●**嘿，好搭档！**：游戏开始后看向左后方的警车。

●**好人、机器人和坏人。**：通关枪手关卡。

●**警长好忙！**：在无尽模式中打败超过 35 个坏蛋。



小小机器人

游玩人数：1人

这个严格来说不算是个游戏，而是个扭蛋机。玩家在其余 5 个游戏中通关都可以入手硬币，放入扭蛋机中就可以夹到各种设施扭蛋，用来布置 VR 机器人的小世界。不过在扭蛋机中有一些是黑色的炸弹扭蛋，如果抓住了这种是什么都拿不到手的。

【相关奖杯】

●**到手啦！**：入手一半以上的设施扭蛋。

●**虚拟现实机器人的飞行**：将桌子上的绿色直升机吹至飞起，坚持 10 秒。

●**你不动，它就看不到。**：抬头往上看能看到“怪兽大逃亡”里那只怪兽。

●**是我！**：转身看向身后，等待身后的 VR 机器人向你挥手。

●**全都到手！**：入手全部的设施扭蛋。



黄金眼总分 24分

评分	评测人
9	八重樱
7	筒子君
8	宇宙人

尽管本作只是一些小游戏的合集，但却很好的承载了宣传推广 PS VR 的使命。游戏的难度虽然很低，但全部都是针对 PS VR 的特色而设计，从玩家戴上头盔的那一刻起就会彻底沉迷于虚拟现实中不可自拔。游戏在设计上也加入了相互配合的元素，让 VR 玩家和普通玩家可以互动起来，打破了“VR 游戏只能一人享受”的偏见。游戏内容虽然不多，但奖杯设计面面俱到，跟随奖杯能发现很多原本察觉不到的乐趣。

初音ミク HATSUNE MIKU

HATSUNE MIKU VR Future Live with Project DIVA

PS VR 首发特辑

《初音未来 VR 未来演唱会》是在 PS VR 公布初期就已经公开的作品，与 PS VR 同步推出无疑为广大 V 家和二次元爱好者增加了一个购买 VR 的理由。跟 PS 系平台的另一部作品"《歌姬计划》系列"不同，本作更加强调演唱会的观赏和体验部分，所以并没有加入音乐游戏的节拍元素。但是玩家和 MIKU 之间的互动，还有现实演唱会中不可能实现的奇幻效果，在本作中都实现了出来。本作收录的歌曲数量虽然不多，但是将会分三个版本发售，后续版本将会在年内推出，并且补完 V 家其他经典角色和追加歌曲。

文 宇宙人　美编 心の永恒

初音未来 VR未来演唱会	SEGA	音乐
PS4	初音ミク VRフューチャーライブ	中文版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为：161港币 PS VR专用 对应PS MOVE		

1st Stage收录歌曲

曲目	名称
1	恋爱裁判
	1/6 –Out of the gravity–
2	Satisfaction
	Weekender Girl
3	39
	俏皮组曲 ~ Idol Sound ~
安可曲	爱之诗



基本操作

Move手柄

键位	功能
T键+挥动	调整座位
A键	开始
○键	确认
□键	更换手上道具
△键	切换到高处/低处座位
×键	取消
START键	打开菜单
SELECT键	同SHARE键

手柄

键位	功能
十字键	调整座位
○键	开始/确认
×键	取消
□键	更换手上的道具
△键	切换到高处/低处座位
OPTION键	打开菜单

注：在主菜单界面中可以随时切换手柄和 MOVE 操作，方法是在想要使用的手柄上按一下△键即可。如果接了 MOVE 手柄以 PS4 手柄操作方式开始公演的话，开始前会出现一个选项问你是否切换到 MOVE 的操作方式。

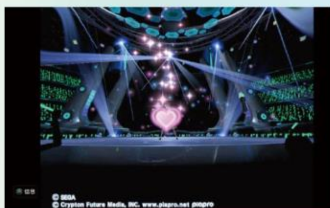
演出流程&选歌



在一轮公演中初音未来会演唱 3 首歌，每首歌玩家都有两首曲目可以选择。选择第一首歌的时候只要盯着想选的那首歌不断挥动荧光棒即可。而第二、三首歌选歌阶段初音会问你选哪一首，当她指着你想听的歌时不断挥动荧光棒即可。三首歌都演唱完了之后还能进入安可曲。



应援方法



不要以为本作也可以像隔壁《灰姑娘女孩VR》那样坐着光看什么都不做也没问题哦。玩家的应援会切实地反映到游戏中，你的应援能够让初音未来换上新的服装，而且还能从她那里得到礼物，甚至会让表演出现更多的特效，所以千万不要害羞，尽情地打 Call 吧。

具体来讲，初音未来在表演的时候画面的下方会出现一个圆形的提示框，上面会提示你在这段时间内要挥动荧光棒打 Call，打 Call 的动作有好几种，具体可以参考身边的观众是怎么挥的，跟着挥就行了。除了让你挥荧光棒打 Call 之外，某些曲目还会让你喊特定台词的，目前只有一处，是在《39》这首歌里面，唱到“声に出して”这句歌词的时候要跟着喊“3Q！”

达成这些指定的打 Call 动作之后会触发一些特定的事件，比如初音换上这首歌对应的衣服，或者会送你新的应援道具作为礼物等等。应援的道具的种类也有很多，比如不同颜色的荧光棒、大葱、手鼓甚至光剑、魔法杖等等，获得的种类是随机的，获得之后玩家可以按□键随时切换。不过道具只能保留到演唱会结束，下次演唱会时得重新获取。而服装则算是收集要素，获得过一次之后在下次再演出这首曲目的时候可以直接换上。



安可曲



三首歌都表演完毕之后会进入安可阶段，此时初音会暂时离场，而玩家需要跟观众一起不停地喊“miku”，直到初音重新出现为止。注意如果偷懒什么都不喊的话，初音将不会再出现，无法进入安可曲并直接结束。不过似乎不一定要喊“miku”，麦克风只要检测到有人在说话似乎也是可以进入安可曲的。

安可曲固定是《爱之诗》这首歌，此时舞台会变成只有玩家和初音未来两人，因为安可曲是初音单独为你演唱的，开始演唱之前还可以让初音换上指定的服装。安可曲只要静静的欣赏即可，不需要打 Call。

这里还有个值得一提的细节，安可曲中初音未来的视线会时刻注意着你，她会跟随你观赏的位置变化而改变视线的方向，毕竟是属于一个人的安可曲，这个细节做得太到位了。

游戏版本



随后还有“2nd Stage”和“3rd Stage”两个版本。其中“2nd Stage”会加入镜音两姐弟和巡音流歌，预定 11 月 10 日发售，而“3rd Stage”会加入 MEIKO 和 KAITO，预定 12 月发售。目前除了单个

从目前公布的情报来看，本作将会分三个版本推出，目前已经跟 PS VR 同步发售的是“1st Stage”，版本分开买之外，也可以提前购买完整版。日服完全版售价为 7560 日元，而港服为 441 港币。

奖杯

奖杯总数	6	铜杯	3	银杯	2	金杯	1	白金	0

种类	名称	取得方法
铜杯	欢迎来到 Future Live！	鉴赏1次公演
银杯	1st Stage的常客	鉴赏10次公演
铜杯	只有两个人的安可	鉴赏了公演的私人演唱会
铜杯	1st Stage全曲阅毕大师	鉴赏了公演的所有曲目
银杯	1st Stage擅长炒热气氛	让公演的所有演唱会演出成功
金杯	服装模组卡片收藏家	得到所有公演的服装模组卡片

跟大部分的 VR 游戏一样，本作没有白金，奖杯的数量少而且也很容易达成。基本上只要每次公演注意点不同的歌，并且完成所有打 Call 的要求解锁隐藏服装，完成 10 次鉴赏的时候基本上也全了。

黄金眼总分 21 分



作为一款二次元 VR 演唱会游戏，本作的表现总的来说让人满意。正因为是二次元演唱会，所以本作舞台演出着重于表现一些现实中无法实现甚至不可能实现的效果，让玩家能获得无论是去看真人演唱会还是初音未来的全息影像演唱会都无法得到的奇幻体验。加上本作的互动元素做得非常丰富，玩家打 Call 能够切实反映到游戏中，这也为本作带来了更多可玩性和互动性。可惜就目前 1st Stage 这个版本来说，收录的歌曲数量还是太少了。加上游戏模式单一，使得游戏几乎没有什么耐玩度。



新世纪战甲大赛 机械化战斗联盟	SIE	主视角射击
PS4 RIGS Machine Combat League		日版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为6900日元 PS VR专用		

《新世纪战甲大赛 机械化战斗联盟》（简称《RIGS》）是《杀戮地带》系列”的开发商 Guerilla Studios 针对 PS VR 这一新设备制作的第一人称视角机器人对战游戏，玩家扮演一名机甲驾驶员，和小队同伴们一起参加 3V3 的战甲大赛，用实力去获得荣耀。

文 八重樱　美编 Juxi

操作说明

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	转身
L1	向左闪躲
L2	左武器攻击
L3	传球
R1	向右闪躲
R2	右武器攻击
R3	近战
△	修复模式
○	冲击模式
□	极速模式
×	跳跃
触控板	查看排名

黄金眼总分 19分


八重樱 7


简子君 6


宇宙人 6

如果你是一位“科幻+机甲”控，那么本作你一定要玩一玩，会让你真的产生“老子终于开上了高达”（并不）的错觉。但真诚建议每次游戏时间不要超过 15 分钟，毕竟下了机甲就开始狂吐的驾驶员可不怎么帅气。

系统解读

本作的代入感很强，当玩家戴上 PS VR 之后，眼前就会浮现出机甲的 UI 界面，转动头盔即可实现瞄准，手柄部分承担了移动、射击、调整模式等功能，这与我们在各种科幻题材电影中常见到的操作如出一辙。毫不夸张的说，戴上 VR 头盔以后你真的会产生一种身临其境亲手在驾驶机甲与人交战的错觉，战斗时的速度感与撞击感都忍不住会令人热血沸腾，这也正是 PS VR 的最大魅力所在。 尽管本作乍看之下是款强调对抗的 MOBA 游戏，不过上手难度并不算高。开发商没有设计太过复杂的战斗系统，但正所谓“易学难精”，掌握操作不是难点，难点在于如何针对不同的战况随机应变。机甲共有三种模式，分别是：冲击模式：强化机甲的移动速度，但也会立刻被敌人察觉到所在位置。 修复模式：机甲受损时自动修复速度提升。 冲击模式：强化机甲的攻击威力，但相应的移动速度就会大幅减慢。 在战斗中玩家可根据自身机甲的整体性能以及战况自行调整模式来获得最大收益，至于具体如何操作则需要很多次战斗经验的积累才行。 玩家在游戏中可以使用总计 28 台机甲，由 7 家厂家制造。每个厂商的机甲都有固定的特殊能力，但不同的机甲间在武器、移动速度、HP 以及跳跃力方面存在着一定的差异。在战斗特别是网战中，配合我方同伴选择适合的机甲，并充分发挥其特长，是取胜的关键。 另一方面，由于本作非常强调机甲运行时的速度，玩家又需要转动头部来进行瞄准与转向，从而导致非常容易产生眩晕感。基本来说，第一遍玩能坚持 10 分钟不想吐就已经是条汉子了……





脱胎自去年由PS4主机独占的交互式恐怖游戏《活至黎明》,《血脉贲张》将原作中的各种恐怖元素与光枪射击的游戏方式进行了出色结合，在以VR技术令玩家体验到最真实的光枪射击游戏的同时，也将系列惊悚诡异的气氛完美地保留了下来。同时因为不需要去照顾剧情部分，制作组那套一惊一乍的吓人要素玩得更加得心应手，加之扎实的射击手感和关卡设计，可以说这部作品在娱乐性和可玩性上是要高于原作的。



文 简子君　美编 Juxi

活至黎明 血脉贲张	SIE	光枪射击
PS4 Until Dawn: rush of blood		中文版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为：148港币　对应PS VR		

坐稳扶好

有别于普通光枪游戏角色自行移动的设定，本作中玩家将会乘上一辆过山车沿着关卡设计好的路线前进，因为VR设备带来的逼真感受，游戏中许多过山车俯冲之类的移动有着极强的临场感，所以游玩前请务必要调整好坐姿。当然，如果只是逼真的过山车的话自然还不至于要求玩家专门调整坐姿，游戏中过山车会经过许多障碍物，这时玩家就需要根据PS VR的设备追踪功能，来移动头部躲避这些障碍物，这时就玩家需要进行的动作还是比较大的。



请搭配MOVE控制器使用

尽管游戏为玩家准备了传统手柄操作和MOVE控制器两种操作方式可以选择，不过还是建议大家一定要选择MOVE控制器来游玩本作。因为双持武器的特殊玩法，使用手柄的话玩家需要分别用左右两个摇杆来控制两把武器的瞄准，这种操作对于习惯了左摇杆移动的玩家而言自然是很难习惯的。但是使用MOVE控制器的话，则会有一种如臂使指的感觉，习惯了游戏操作之后甚至刻意耍酷的双手交叉射击等高难度动作也可以实现。因为没有准星来帮助玩家判断瞄准，初上手的玩家应该还有多多适应一番，不过一旦习惯这种游玩方式之后，甚至还会情不自禁地在射击时凹出一些炫酷的造型来。当然，如果玩家有两个手柄的话，也可以借助手柄上的发光条来实现体感操作，只不过手感上会略有欠缺。

状态界面

进入VR的世界之后，玩家平时只能看见眼前的场景，也没有什么明显的游戏信息界面，不过实际上玩家还是可以低头看向过山车上面的分数板来查看自己游戏时的表现，而在这个分数板的左右两边则显示的是玩家当前所持有的武器。至于生命值这一内容，本作和大部分射击游戏相同，玩家在受到伤害后画面就会变为红色，一段时间不受伤害则自动回复。而在最高难度之下，因为玩家只能承受一次伤害，所以就需要玩家在抵达一个检查点之前保证不受伤害。

强力武器，攻关的好伙伴

尽管玩家进入游戏后就能获得两把弹药无限的手枪来解决敌人，不过这两把武器的伤害实在有限，玩家在场景中要多多留意可以帮你更换武器的补给箱。看到这些箱子后朝它们射击即可获得箱子里的武器，获得武器时还会出现一个武器飞到玩家手中的特效，很多时候这个特效其实看起来反倒更像是要攻击玩家似得……值得一提的是玩家使用哪只手进行射击，这把武器就会出现在那一只手中，玩家可以根据自己的游戏习惯来进行选择。强力武器的伤害远高于手枪，是解决特殊敌人的重要道具，不过这些枪械的弹药数量十分有限，所以玩家如果需要通过射击进行场景互动之类的操作时，一定不要浪费强力武器的弹药。



见到怪物别慌张

本作中存在特殊敌人的设置，面对这些敌人时直接举枪射击大多很难命中，玩家一定要去摸索出他们的行动规律再做行动。例如游戏中出现的可以瞬移的女鬼或者身手敏捷的温迪戈，他们会在几次快速移动后扑向玩家，此时就是给予他们伤害的绝佳时机了。另外，在面对这些特殊敌人时，强力的武器一定要在最稳妥的时机使用，不然高难度下很可能因为强力武器需要换弹而错过打败敌人的绝好机会。最后，换弹时机也是游戏中十分重要的一环，当武器中的子弹逐渐减少，枪管会出现过热和冒烟的特效，此时玩家就要注意换弹了，而如果弹夹已经打空，武器则会自动弹开枪膛提醒玩家装弹。尽管说起来很简单，不过因为没有传统的弹药数量统计来提醒玩家，所以其实很容易出现子弹打空的情况，游戏时玩家还是要积极换弹，以免出现输出空挡。



黄金眼总分 23分



评分人	分数
简子君	8
梦叶	7
宇宙人	8

在现今这个VR游戏领域尚未成熟的阶段，本作选择将光枪射击和恐怖元素结合的想法非常正确，既为玩家提供了临场感，游戏性也有一定的保证。"别出心裁"的关卡设计也绝对能令玩家感动满意，另外值得一提的是，本作的画面极为出色，尽管画面十分阴暗，但是带上VR头盔之后依旧可以看到不少画面细节，这也让制作组得以在场景中设置更多细节，当然玩家也能获得更优质的感官体验。不过与原作只需要十几个小时即可白金不同，这款硬核到爆炸的光枪射击游戏，可能将会成为白金玩家一个难以填补的巨坑。



《在地下》是由SIE圣莫尼卡工作室和Tangentlemen联手开发的恐怖游戏。虽然本作发售前并没有作过多的宣传，但依然顺利地跟上了首发的队伍登陆了美服和港服的PSN商店。跟同样作为首批VR恐怖游戏的《活至黎明 血脉贲张》不同的是，《在地下》强调以气氛营造恐怖感，玩家要在一座充满了诡异氛围的城市中探索，这座城市中虽不见人影，却让人感到仿佛时刻都被注视着，整个画面几乎只有黑白两色，只有鲜血的红色和黄衣女子的服装特别显眼，再配合VR浸入式的体验，会让人感受到前所未有的恐怖氛围。

文 宇宙人 美编 心の永恒

HERE THEY LIE

在地下	SIE	动作冒险
PS4 Here They Lie		中文版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为：148港币 PS VR专用		

基本操作

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆←/→	旋转视角约45°
右摇杆↑/↓	180° 转身
×键	调查/确认
□键	打开手电/关闭手电/更换电池

基本玩法

游戏的玩法非常简单，玩家只要戴上PS VR探索这个城市即可，虽说是探索，但实际上几乎整个流程都是“一本道”的，玩家必须按照特定的步骤或路线前进才能推进流程。游戏中的场景看上去很开阔，但实际上很多都是死路或者通向同一个地方的路，有些原本不能通过的路也需要你去触发了特定的条件之后才能前进。不过总的来说前进的提示也很明显，比如你会听到电话铃声得去接听，又或者会有敌人拦在路上让你绕道。只要向着能走的方向走就行了。

玩家手上的道具只有一支手电筒，在比较阴暗的场景可以开电筒前进，电筒的光基本上不会吸引到怪物因此可以放心使用，但是电筒会消耗电池，而电池只能从场景的各个角落中收集，所以建议大家节约使用。

敌人

因为玩家是一个几乎没有战斗能力的人，道具也只有一支手电筒，所以遇到敌人基本上只能绕道走。游戏中对玩家有敌意的人大部分都有一个共同的特点，就是当它们察觉到玩家的时候都会两眼放光，此时绝对不能进一步靠近它们并且要赶紧离开。游戏中最常见的敌人是头上长着长长的角的“怪物”，它们的视野范围不远，而且有固定的行动路线，只要看清它们的行动模式躲过它们的视野即可继续前进。第三章是流程中鲜有的有普通居民存在的章节，虽然这章里面大部分人都不会主动袭击玩家，但是依然要小心带着金色面具的那些人，被发现了还是会不由分说地被揍死的，还有要注意那些用很凶恶的肢体语言警告你不要再前进的人，尽量不要惹毛他们。



如果在游戏中死亡的话，会来到一个只能看到半个太阳，像是海边又像是下水道那样的场景，在这个场景中一直前进，四周的碎片就会逐渐汇聚起来变成一条走廊和一扇门，走出这扇门就会回到之前死亡的场景附近的一个房间门口，同时敌人的配置也会减少甚至消失。

剧情&收集

在前进的过程中，玩家需要探索路上的分支小巷和房间，从箱子或储物柜中找出收集要素来了解本作的剧情。游戏中的收集有两种，一种是照片，而另一种则是文档。其中找到照片的时候会听到一段类似回忆一样的声音。本作的剧情也需要从这些文档和回忆声音中去了解。不过本作的汉化比较偷工减料，只有文档汉化了，人物的对话以及这些回忆的录音并没加上字幕，所以英语不好的玩家难以理解本作的剧情——不过就算听得懂英语也不一定理解本作就是了。

黄金眼总分 22分


宇宙人 7


纱迦 7


古林 8

角色本身移动慢，加上没有战斗只有探索，所以整个游戏的节奏非常缓慢，没有耐心的玩家恐怕很难玩下去。游戏的画面表现一般般，贴图并不精细，而且几乎没有路线指引，对方向感差的人不怎么友好。不过本作的气氛营造相当出色，晦涩和充满隐喻的剧情适合爱探索和研究的玩家。只可惜中文版很不给力，只有文本和菜单进行了翻译，人物台词没加字幕。



随着新版手游的营运和动画版的热播，再加上各类大大小小的活动，《偶像大师 灰姑娘女孩》这个分支系列目前有着压倒本家人气的势头。BNEI趁着PS VR发售同步推出的《偶像大师 灰姑娘女孩VR》可谓趁热打铁顺水推舟，这也是《灰姑娘女孩》首次登陆家用机平台的作品。虽然内容比较少，而且人物建模也是在手游《星光舞台》的基础上搬过来的，但是定价也不贵，所以还是值得粉丝体验的。

文 宇宙人　美编 心の永恒

PS4	偶像大师 灰姑娘女孩VR	BNEI	音乐
	アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション		日版
	2016年10月13日	本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为：2296日元 PS VR专用 对应PS MOVE（最多两个）		

荧光棒设置



主菜单有4个选项，从左到右分别是选曲、荧光棒设置、商店、设定。打开荧光棒设置里面能够设置手上拿着荧光棒的颜色和数量，颜色默认有粉红（Cute）、蓝（Cool）、黄（Passion）三种，单手最多可以同时拿4根荧光棒。玩家可以根据歌曲的需要设置荧光棒的数量和配搭，其中左右手能各保留10种方案。并且在演唱会中随时切换。除了设置荧光棒之外，还可以设置手上的手环种类，不过手环全都是DLC，需要另外购买的。

基本操作

本作对应传统手柄和MOVE手柄两种操作。手柄十字键和○△□×各对应左右手不同的挥棒动作，R1和L1键切换左右手荧光棒的预设方案，R2键是调整座位。演唱会的现场预设了6个座位，正面近景远景各一个，然后左右两边各两个近景。MOVE手柄的操作则更简单，玩家挥动MOVE手柄的动作会直接反馈到游戏中（因此如果手柄拿歪了会看到很鬼畜的手），○△□×这4个键就几乎没有作用了。A键用来切换荧光棒的预设方案，T键则调整座位位置。



收录歌曲



本作初始收录的歌曲有三首，分别是经典的《**お願い！シンデレラ**》和《**とどけ！アイドル**》，以及新曲《Yes! Party Time!!》，每首歌演出角色和服装都是固定的。欣赏歌曲的时候玩家要做的就是给小姐姐们打Call，或者安静地欣赏她们跳舞即可。

追加DLC

本作发售当天便在PSN商店上公开了豪华的DLC内容，分别是本作登场的15位角色对应的荧光棒和手环，单买300日元，荧光棒和手环一并买是550日元，全套购入是7500日元——这个售价可谓丝毫无愧于"骗钱大师"的名号。不过如果不全套购入，只选购喜欢的偶像的DLC，价格还是过得去的。除此之外，官方还会在后续不断增加新的歌曲和偶像，目前已经公开第一弹追加歌曲是《**アタシポンコツアンドロイド**》和新角色双叶杏，相信后续还会陆续增加新的歌曲和角色。



黄金眼总分 16分



宇宙人	5
哪尼	5
三日月	6

用PS VR看小姐姐们唱歌跳舞真的很赞，临场感十足。而且每位角色的舞蹈都经过重新设计和安排，不像手游版那样全部角色在台上做相同的动作。不过玩家和偶像们的互动几乎为零，可以说是一款除了看和打Call就没有别的玩法的游戏。而且收录歌曲数量少，不能自定义登台角色以及她们的服装也是一大败笔，耐玩性非常低，只能期待后续DLC能扩充游戏内容。

ファイナルファンタジーXII

FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE

曾经有过这样一个调查"如果你将在一座孤岛上生活一段时间，你只能带一款游戏在岛上游玩，你会带哪一款游戏？"相当多的玩家在当年都选择了《最终幻想XII》。确实，这款游戏丰富的内容与高难度的挑战，即使多次游玩也能发现诸多乐趣，也难怪本作高清重制的呼声会如此之高。今年E3前夕,SE正式公布了《最终幻想XII》在PS4平台的高清重制版，其副标题为《黄道纪元》。无论你是原作的老玩家还是从未接触过这款作品的新玩家，目前最完全形态的《最终幻想XII 黄道纪元》都不容错过。

最终幻想XII 黄道纪元		Square Enix	角色扮演
PS4	Final Fantasy XII The Zodiac Age		日版
	2017年	本地1人	对应年龄：未定
	售价未定		

文 余烬
美编 心の永恒

曾经的经典在这里传承

2006年，一款被称为超越了当时PS2硬件限制的经典作品诞生。作为"《最终幻想》系列"的又一部正统续作,《最终幻想XII》比它的前辈们获得了更多的褒奖。多家媒体的盛赞，多个奖项的获得,《最终幻想XII》以其无比出色的高素质再次向全世界诠释了"最终幻想"的意义。

本作的世界观大气而壮阔。《最终幻想XII》的故事发生在"伊瓦利斯（Ivalice）"这一世界之中，在这之前,《最终幻想战略版》与《漂泊的故事》的史诗剧情已经在这个世界中上演。本作中，各自支配着一块大陆的两个强大军事帝国正经历着长久的战争，其中的一个帝国阿尔卡迪亚攻占了连接着两块大陆且具有重要战略意义的小国达尔玛斯卡。作为达尔玛斯卡王位继承人的艾雪（Ashe），加入了抵抗帝国运动的解放军中，她发誓要解放自己的祖国。在一次行动中，艾雪被敌人追击进了水路，尽管已经处于绝路尽头，但她也没有放弃。也许是命运的驱使,她被潜入王宫偷魔石的盗贼梵（Vaan）所救。两人的相遇，正是又一段史诗的开始。





除了壮阔的世界观外，本作无比丰富而深邃的游戏系统一直被玩家们津津乐道。《最终幻想XII》的战斗系统为"动态次元战斗系统"，简称为"ADB战斗系统"，是系列经典的"ATB系统"的创造者伊藤裕之的又一次创作。本作所有的敌人都在场景中可见，接近后便可直接开打，角色的行动槽满了之后便会按指令行动，玩家也可在战斗中随时暂停游戏进行指令的输入。可以说，ADB系统在保留了ATB系统精髓的同时，将实时战斗与自由空间融入了其中。此外，与战斗密切相关的装备丰富又极具特色，但不少强力武器和防具的获得需要满足诸多条件，某些装备极低的获得概率使之成为了真正的"传说"，更成为了本作的又一乐趣与怨念。再加上公会讨伐以及各种隐藏要素，本作可谓相当耐玩。

在原作发售的 1 年后，《最终幻想Ⅻ 国际版》正式登场。可以说，《国际版》是《最终幻想Ⅻ》的完全形态。除了剧情与战斗系统外，几乎所有的要素都有了显著的变化与更新，角色的成长系统更是彻底改变：每名角色需要在十二个星座职业中选择其一来进行培养。角色职业的细分使得战斗更富有策略性，而百层挑战与强弱模式的加入使得战斗更具挑战性。玩家们可以在百层挑战中直接面对本篇中的讨伐怪物或 BOSS，且百层挑战的最后会面对也许是全系列最强的 BOSS 群体——裁判五人众。强模式在初次通关后开启，选择该模式开始游戏后角色将直接从 90 级开始成长；弱模式在百层挑战中击败裁判五人众后开始，选择该模式开始游戏后，所有可控角色的等级均为初始等级，永远不能升级。如何在弱模式中击败最强的裁判五人众，可以说是本作的终极挑战。另外，《国际版》还加入了 4 倍速模式，操控角色时按下 L1 键便能使得所有角色与敌人的移动和战斗速度上升。

无论是画面、音乐、世界观，还是系统，《最终幻想Ⅻ》以及之后的《国际版》都可以说是走在了时代的前面，即便在 10 年后的今天再来回首这一作品，其王者的光芒依然耀眼夺目。而当今年 E3 之前，SE 正式公开《最终幻想Ⅻ 黄道纪元》时，全新的纪元便从这里开始！



▲百层挑战最后的裁判五人众可以说是本作最强的敌人。

全新的纪元 从这里开始



■无论是场景和人物还是字体与图标，都进行了高清化。





《最终幻想Ⅻ 黄道纪元》是以《国际版》为基础，将于 PS4 平台发售的《最终幻想Ⅻ》的高清重制版。画面的高清化当然是必不可少的，背景、角色建模、字体和图标等 2D 图像、过场动画等都进行了高清化。在音效上，本作将支持 7.1 声道环场音效与高音质音效，而原作曲者崎元仁更为本作进行了重新的编曲，且玩家可以在游戏中自行切换“原版音乐”与“新版音乐”。另外，本作收录了“日语”与“英语”2 种语音。在游玩体验上，游戏读盘等待的时间被大大缩短，场景切换时几乎没有等待时间，再加上高速模式可以细分为 2 倍速和 4 倍速，切换地图刷装备将会变得更加快捷与便利。本作还追加了自动存档功能，角色死亡之后将会从自动存档处再次开始。本作支持将地图直接显示在场景操作画面中，而不用频繁地进入地图画面查看。

通过对制作组的采访，我们获知了更多关于本作的信息。原作的剧情虽然有一些遗憾，但在本作中不会增加新的故事内容。装备和《国际版》中的装备一致，并不会追加新的武器或防具。游戏完善的战斗系统也不会有太大的变化，但在平衡性、道具与怪物强度上会做出调整。

作为 PS4 平台的作品，原作所没有的奖杯成就系统一定是会增加的。本作中一些逆天武器的获得几率相当之低，比如三神器之一的神弓“奥穗高岳尖山背”，其获得的方法为在一个看不见的空气宝箱中低几率开出，总获得率为 1/10000，不知道这些超低概率武器的获得会不会对应奖杯呢（坏笑）。另外，游戏中的丰富模式也许会为我们提供不少有难度的奖杯，比如游戏的终极挑战弱模式过百层。总之，本作的奖杯系统值得我们期待。



■怪物强度的调整也许会使得部分怪物的讨伐方法变得不同。



软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

好久不见，咱们“软硬兼施 SP”栏目又回来啦！不知 PS VR 大家都玩上了吗，新公布的 NS 大家又觉得怎样呢？马上还有 PS4 Pro 上市，接下来大概半年的时间内都是充满惊喜。另外，港台版 Xbox One S 也宣布将于 11 月 25 日上市，还没入手的朋友可以考虑一下。

价格行情

——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（日版，HENkaku自制系统）	1280元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
总计		1538元
近期推荐购入指数		9

备注

主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

距离上次的市场风向标已经有相当长的时间，国内的主机市场也有着不小的变化。众所周知，PSV 在前阵子遭到了全面破解，3.60 系统主机已经可以通过刷写 HENkaku 自制系统，安装 vhbl 来体验破解游戏的乐趣。国内对破解游戏的争议由来已久，反对的一方认为破解是对游戏市场的破坏，毕竟国内能有现在的市场可谓来之不易，行货主机、中文游戏陆续拥抱中国市场说明厂商对我们的重视，更何况一张游戏卡带的价格也并非高不可攀，遵循正版是每个玩家应该坚守的底线。而支持的一方则认为大家都是从破解时代过来的，如果有更省钱能获得好游戏的办法何尝不可，而且在破解之后还能避免一些大坑，花了正版游戏的钱却得到糟糕或者不心仪的游戏体验。无论如何，现状就是如今国内的 PSV 市场仍以破解为主要导向，毕竟如果游戏市场想要吸引更多的人群加入，破解可能是非重度游戏玩家一个最好的宣传。目前来说，市场销售的 3.60 破解主机以国行、日版、港版、美版为主，其中美版主机最为便宜，价格在 1200 元左右，日版主机价格其次，市场报价在 1280 元左右，港版则达到了 1300 元，至于国行主机的价格介于日版和港版之间，不过由于国行主机 PSN 方面的短板，大家购机的焦点主要还是集中在其他几个版本上。考虑到美版主机历来水深，建议玩家还是选择港版或日版。另外，最近也有玩家咨询未破解的 PSV 拿去破解价格大概在多少元，通常来说，只要花 50 元在实体店即可破解，当然在某宝上也有很多远程帮助玩家的破解的，价格在 20 元上下，玩家可以自行考虑。需要说明的是，目前可破解的 PSV 都是 3.60 系统，最新的 3.61 不可破解，虽然版本号的差别只有 0.01，但是 3.61 和 3.60 完全不是一码事，在 3.61 系统上索尼已经修复了诸多漏洞，其中也包括刷写 HENkaku 自制系统用到的 Webkit 漏洞，在安全性能大幅提高的情况下新系统很难被破解。至于所谓的降级，从现有阶段考虑暂时也无法实现，因为系统降级的前提是 3.61 已经被全面破解，所以已经刷到 3.61 的玩家还是继续等待吧。



▲刷写HENkaku自制系统后可安装vhbl体验破解游戏。

主机及主要周边参考价格

商品	价格	商品	价格
PSV-2000主机（国行黑白，8GB记忆卡）	1149元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（日版、不含记忆卡、HENkaku自制系统）	1280元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV-2000主机（美版、不含记忆卡，HENkaku自制系统）	1200元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV-2000主机（港版、不含记忆卡，HENkaku自制系统）	1300元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌 / 型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，A9LH引导）	1250元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
存储卡	SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元
总计		1402元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

任天堂按照约定在自家官网上揭开了新一代主机 NX 的神秘面纱，新主机被命名为 Nitendo Switch，可拆卸变身掌机的操作画面让很多 3DS 玩家惊呼是不是 Nitendo Switch 将代替 3DS，成为新一代掌机的继任者，在距离《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的发售还有不到一个月的时间，购买 3DS 主机是否还有必要呢？其实可以肯定的是 Nitendo Switch 和掌机是完全两回事，虽然在使用场景里出现了外出携带的画面，但是根据任天堂的计划，他们只是把 NS 当作家用机，至于次时代掌机，任天堂还处在开发状态，更何况考虑到明年 3 月 NS 就将上市，任天堂不可能集中性地更新硬件设备，毕竟第一方的游戏开发很难同时在两个平台发力。所以从这个角度考虑，3DS 至少还有 2 年的生命周期，现在购买 3DS 是完全没有任何问题的。至于你是不是有打算购买 NS 当作掌机体验，可以先做好心理准备，因为有小道消息表明，NS 测试机的外出续航能力只有 3 个多小时，虽然未来主机正式上市肯定会再有优化，但想达到 6 ~ 8 小时的续航时间还是非常难的，所以要把 NS 当掌机还是不太现实的可能。当然 3DS 对国内玩家来说，还有另外一个优势——已经全面破解的主机市场。目前 N3DS 的



▲传闻《精灵宝可梦 太阳/月亮》的日版均为港代日版，即算入香港地区销量的日版游戏，支持正版的玩家，可以尽量选择港代日版，以更多的支持未来游戏的中文化。

市场已经非常稳定，N3DS LL日版A9LH破解主机的裸机价格在1250元左右，32G TF卡的套装价格也已经下潜到1450元左右，搭配各类的周边配件，足够玩家享受。而小屏的N3DS现在的裸机价格在1080元左右，搭配32G套装也不过1250元，整体上还是非常划算的。当然从游戏体验性上说，我们还是建议玩家选购大屏的N3DS LL主机。另外玩家关心的《精灵宝可梦 太阳/月亮》目前已经可以预定，价格在330元左右，双版本同捆售价在650元左右，需要注意任天堂主机有锁区，所以日版主机的玩家一定要购买日版，游戏内置简体中文可选，玩家可以不用担心语言问题。

主机及主要周边参考价格

商品	价格	商品	价格
N3DS主机（日版，A9LH引导）	1080元	SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
N3DS LL主机（日版，A9LH引导）	1250元	SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元		

03 购机推荐套餐 PS4

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim（1TGB，港版）	2450元
总计		2450元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

毫无疑问索尼是进入9月以来动作最大的厂商，先有PS4 Slim上市，接着是PS VR，马上到11月又将发售全新的PS4 Pro，几乎令人应接不暇。对于国内玩家来说现在这个节点也陷入了购机的难题，是选择PS4 Slim（即PS4 CUH-2000）还是买即将上市的PS4 Pro？这无疑是一个要颜值还是要性能的难题。因为PS4 Pro暂时还没上市，只是从目前的情报来看，PS4 Pro实际更多像是为PS VR准备的改款机型，最大的改进也是增加了4K分辨率的支持，如果你没有购买PS VR的打算，家里又不是最新的4K电视，至少现阶段购买PS4 Pro用处还是不大的。当然，因为PS4 Pro的价格并不算贵，所以打算一步到位也没有任何问题，只要银子足够就行。对选择PS4 Slim的玩家来说，如果目前还没有购机，可以稍等一下即将在11月上市的国行，国行PS4 Slim在11月11日上市，500GB的售价是2199元，1TB的售价是2399元，毕竟国行有保修，这点时间还是值得等的，更何况，港版Slim目前的售价和国行也相差无几，500GB在2180元左右，1TB版本报



▲PS VR价格已经被炒上天，国行第二批货源预计会在年底上市，有需求的可以做好准备去抢单了。

价达到2450元，所以观望一下还是能省下不少银子的。至于在11月10日发售的PS4 Pro，目前暂时还没有国行的消息，按照PS4 Slim的节奏，恐怕要在明年年初才能看到的。目前国内PS4 Pro已经可以预定，日版的价格在3200元上下，索尼官方的定价为日版44980日元，换算成人民币也接近于3000元了，所以价格上还算比较合适的。

最后，还有大家最关心的PS VR，据说和全球同步上市的国行PS VR备货达到了1万台，不过早已销售一空，毕竟PS VR在日本的备货也只有5万台，还需要摇号才能买到。所以在奇货可居之下，2999元的官方售价便成了摆设，目前淘宝的价格基本接近于5000元，均以日版和美版为主，如果没有硬性VR要求或是土豪级玩家，暂时还是不建议尝鲜了，可以等到明年的价格稳定后再考虑。另外有换新手柄需求的玩家，目前2016版的PS4 Slim同捆手柄已经上市，国行售价为380元，港版售价在300元左右，新手柄相比旧版提升了手感和续航，并且触摸带有LED光源可见，还是比较实用的，不买新主机换上新手柄也是个不错的选择。

索尼家用机及主要周边参考价格

商品	价格	商品	价格
PS4 Slim（500GB，港版）	2180元	2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
PS4 Slim（1TGB，港版）	2450元	2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS VR（日版，同捆摄像头）	4650元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS VR（日版，同捆摄像头+双手柄）	4900元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS VR（美版，同捆摄像头）	4400元	高仿索尼HDMI线	45元
PS VR（美版，同捆摄像头+双手柄）	4700元		

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One S（港版，1TB，白色，无Kinect）	1980元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		1980元
近期推荐购入指数		9

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评

Xbox One S在8月上市以来，在国内并没有受到很大的关注，市场上的反响也和之前一样，处于不温不火的状态，这和国外市场形成了鲜明的对比。根据市场调研机构NDP集团的销售数据统计，XBOX是9月份美国和英国的最畅销主机，Xbox One S更取得了销售桂冠，而反观国内市场，恐怕Xbox One S的销量还不及更加昂贵，同样是微软出品的Surface。不知是微软不了解亚洲人的习惯还是在国内市场推广的问题，总之这样的情况希望微软也能尽快改善。根据消息，国行版的Xbox One S已经在审查的路上，目前也很有可能在年底前上市，希望这次国行版的Xbox One S售价能和PS4 Slim处在同一水准线，这也是良性竞争的前提。当然目前的水货Xbox One S价格早已跌破2000元，在售的港版主机500GB报价在1850元左右，1TB主机也有1980元，带上体感的话则要贵上很多，500GB同捆体感的港版主机售价达到了2450元，1TB则在2580元上下。而且就目前来说，Xbox One S的选择余地不大，只有港版一种选择，在现有低售价的情况下，还是十分划算的，现在也算是购买Xbox One S的最佳时期之一。



►Xbox One S上市后价格保持稳定，据传国行版将在年底前上市，希望届时价格能拉近到和PS4相近的水准。

微软家用机及主要周边参考价格

商品	价格	商品	价格
Xbox One S（港版，500GB，白色，无Kinect）	1850元	Xbox One 精英版手柄（港版）	820元
Xbox One S（港版，1TB，白色，无Kinect）	1980元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One S（港版，500GB，白色，同捆Kinect）	2450元	原装HDMI线	280元
Xbox One S（港版，1TB，白色，同捆Kinect）	2580元	组装HDMI线	50元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元		

市场报价信息更新截至2016年10月23日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



一个时代的缩影

强作袭来

——谈谈那些《黑手党Ⅲ》中的收集品

虽然《黑手党Ⅲ》有着不少缺点，让不少期待它的玩家感到失望，但本作依然有着让人赞不绝口的部分。不谈真实还原70年代新奥尔良风情以及一如以往扣人心弦的剧情这些一如既往的东西，光是那些数量众多的收集品以及歌曲就足够让本作值回票价了。虽然和成就／奖杯无关，但本作的收集品还是福利满满的，这可比什么成就点数奖杯啥的有趣多了。那么这期就让我们来谈谈本作那些游戏外的精彩，那些时代感满满的收集品。

文 三日月　美编 心の永恒

属于绅士的读物
——《花花公子》


PLAYBOY

▲《花花公子》的标志性图标。

如果谈到《黑手党》系列"的收集，首先且必须要谈的肯定是《花花公子》。这本创刊于1953年的绅士向杂志由休·海夫纳创办，是一个囊括杂志、传媒、化妆品、服饰等的综合娱乐品牌。当然了，其中最广为人知的是《花花公子》杂志，至于理由也无需笔者多说，反正你们都懂的……值得一提的是，《花花公子》那广为人知的兔耳标志在杂志的第二期后才开始使用。

这本宣传语上号称"为年龄介于18至80岁之间的男士量身打造的杂志"除了有着众多让各位男性喜闻乐见的福利内容外，实质上还有很多介绍时装、饮食、体育等涉及到生活品味的内容。作为杂志的卖点之一，能上杂志封面的都是一些好莱坞女星或者名模，其中就包括创刊号的玛丽莲·梦露。

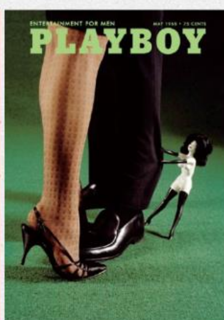
当然光靠色情写真就想在竞争激烈的色情杂志中生存那是远远不够的,《花花公子》厉害的另一点是其撰稿人和采访对象。除了众多专业撰稿人外,还有很多其他业界的名人曾为《花花公子》撰稿,国内读者比较熟悉的有著名物理学家斯蒂芬·霍金和已去世的军事小说家汤姆·克兰西。其采访对象也是囊括各界名人,近代的有微软创始人比尔·盖茨和篮球之神迈克尔·乔丹。

70年代是《花花公子》的鼎盛时期,那时候的它甚至创下了一期销售超过700万册的惊人纪录。话说回来,70年代黄金期这个设定倒是和黑手党有种莫名的重合感。作为本作的收集品之一,游戏节选的是1961年至1968年的杂志。除了各种(不能在父母面前看)的写真外,游戏同时收录了当中几期中的一些访谈。其中就不乏一些当时的风云人物或者名流:弗朗西斯·李·拜利曾为1954年山姆·谢泼德谋杀妻子一案(后来在1993年被改编成电影《亡命天涯》、1971年的美军被控告在越南战争时期发动后世名为"美莱村事件"的大屠杀、1995的O·J·辛普森杀妻案等让世人瞩目的案件中担任辩护人;执导过《奇爱博士》和《发条橙》等著名电影的导演斯坦利·库布里克、黑人民权组织"黑豹党"初期领袖,著名美国作家埃尔德里奇·克利弗等等。本作详尽地刊登了当时的访谈,英文能力强的读者不妨找来一读,访谈中有不少在当时来说相当尖锐的问题,在这点上《花花公子》甚至还有点评刊物的味道。



▲创刊号的封面为大名鼎鼎的玛丽莲·梦露。





▲那时候的《花花公子》才75美分一本,虽然和最开始时的50美分相比还是贵了不少就是了。



▲弗朗西斯·李·拜利的访谈。



▲弗朗西斯·李·拜利的访谈。



来,这是你的小黄图
——阿尔贝托·巴尔德斯

阿尔贝托·巴尔德斯(1896—1982),也被译作阿尔贝托·瓦格斯是一个活跃于上世纪40年代至60年代的画家,但他成名却不是他的作品画得多有创意艺术价值有多高,而是他笔下的女郎图片看起来"很色!"他笔下的女郎影响了整整一个时代的美国人的审美观,不光是男性把其当做是梦中情人,不少女性也在模仿这些女郎的衣着和发型。

和其他知名画家相比,巴尔德斯的技巧并不算得上新鲜,他所有的作品都是依靠着油彩和喷枪来完成,但这不阻碍他画出一个又一个美丽动人的女郎。在游戏中玩家能在新波尔多找到不少他的绘画,这些绘画上全都是一些半裸或者背面全裸的性感女郎。虽然并不是真人(然而有真人模特),但巴尔德斯出色且细腻的皮肤刻画,配合高耸的胸部以及修长的双腿,这些绘画即便放到现在依然秀色可餐。考虑到巴尔德斯的辉煌时期是在40年代至50年代,这也不难理解为什么当时的男性会对他的插图如此痴迷。

当时的插图可不是像现在那样可以靠着电脑软件绘制然后用个PS软件什么的修修就行,更多的是靠着人手绘画。在当时这种插图也被称为"PIN-UP",直译过来就是用钉子钉在墙上的图画。巴尔德斯的插图受欢迎到什么程度呢?举个例子,当时二战美军士兵除了家人照片外,还几乎人手一张巴尔德斯女郎贴画。而这些贴画不光光贴在他们的床上,甚至还跟着他们上前线杀纳粹。"PIN-UP"一词的意思也随着女郎图片的盛行发生了变化,在现在,这个词还拥有着"迷人、有魅力的"词义。

虽然他的巴尔德斯在一些人眼中算不上正经光鲜,直到现在还是有不少人会对他是否算得上是一个"画家"而展开争论。不过他带来的影响和所带来的惊人财富却是有目共睹的,用现在的话来说,一个画小黄图能混到当时乃至之后的人都 看过并喜欢上他的作品,难道这不就算是一个成就吗。



■在美军的战斗机或者轰炸机上也能发现模仿巴尔德斯画风的女郎图片。


■时至今日,竟然有不少人在模仿巴尔德斯的画风。


■说句题外话,在巴尔德斯的众多作品中找出能刊登在杂志上的还不是件易事……


■阿尔贝托·巴尔德斯和他的模特。

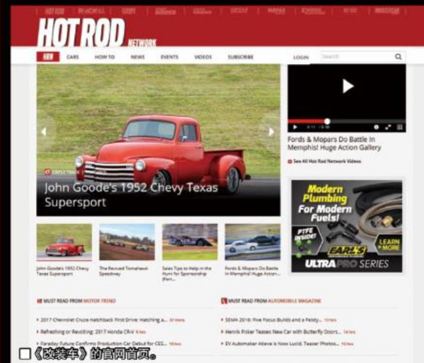
实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

强作袭来

一个时代的缩影

《改装车》和《忏悔》

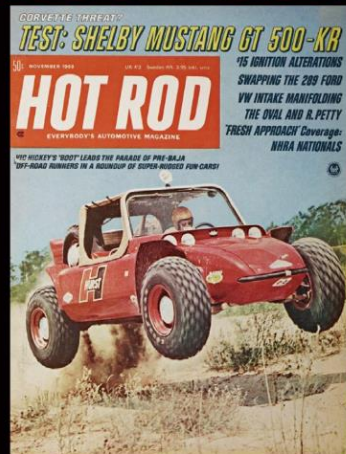
在游戏中被翻译成的《改装车》的汽车杂志《Hot Rod》自 1948 年创刊以来直到现在所专注的内容一直没有改变，那就是老爷车、直线竞速以及肌肉车。虽然杂志中途几经易手，但随着其经营策略的变化，这本杂志依然在美国老爷车车迷中相当受欢迎。这本杂志甚至还在 2003 年推出过一款以直线竞速为题材的游戏《Hot Rod: American Street Drag》，由 ValuSoft（已于 2012 年解散）制作并发行，玩家需要通过购买和改装自己的赛车并赢得一场场直线竞速赛，以此来获得登上杂志封面的殊荣。



■《改装车》的官网首页。



■本作中的《忏悔》。



■真正的“Hot Rod”。

“Hot Rod”一词为汽车爱好者术语，代指装有各种大马力马达，专为直线竞速而生的老爷车。不过起源已经不为人知，其中一个比较广为接受的说法“Hot Rod”原为被换掉引擎的赃车，“Hot”代指赃物，而“Rod”则代指车。

《忏悔》则是一本虚构出来的杂志，按照游戏的设定，这是一本内容偏美国右翼的杂志。不过从封面以及文字也不难看出这点，各种批判“反基督”和宣传末日论的标题随处可见。值得一提的是，本作的重要角色约翰·多诺万就是一名典型的美国右翼，其中一本《忏悔》的封面还贴着一张纸，上面写着“请送到 201 号房的约翰·多诺万处”。


■直线竞速。



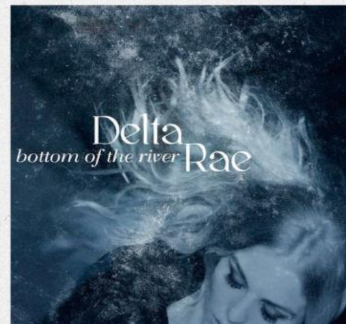
部分收录曲及其乐队介绍

音乐是本作的最大亮点之一，毕竟在本作中玩家开车并收听车载音乐的机会还是比较多。为了符合本作的时代背景，本作选取了多首 50、60 年代的歌曲，其中黑人音乐占了很大的一部分。有歌曲当然就有专辑，有专辑就有封面，专辑封面在本作的收集中占据了相当大的一部分。由于这次《黑手党Ⅲ》收录了超过 100 首歌，一一介绍那是不可能的，但挑一些有代表性的歌曲拿出来单独谈谈还是可以的。

Bottom of the River

演唱者：Delta Rae

首先要介绍的并不是什么老歌，但却是关注过《黑手党Ⅲ》的玩家听过次数最多的歌曲没有之一。作为本作的主题曲，《Bottom of the River》在游戏以及发售前预告片多次出现过。这首歌是由美国乐队 Delta Rae 于 2012 年发表的歌曲，同时也是他们的第一首单曲，节奏感相当强烈且歌词耐人寻味。笔者也在此强烈推荐各位读者找找这首歌的 MV 来看看，其剧情和编舞都颇为独特。



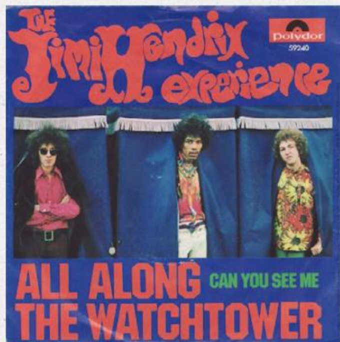
Delta Rae 是一个于 2009 年创立的乐队，成员分别是 Grant Emerson、Elizabeth Hopkins、Brittany Hölljes、Eric Hölljes、Ian Hölljes 和 Mike McKee。乐队里的大部分成员都是毕业于美国杜克大学（他们中最年轻的一员 Ian Hölljes 于 2007 年毕业），乐队名字“Delta Rae”取自于 Ian Hölljes 儿时其母亲跟他讲述过的关于一位小女孩召唤希腊众神的故事中小女孩的名字。

All Along the Watchtower

演唱者：吉米·亨德里克斯

吉米·亨德里克斯是一名以电吉他为主要演奏乐器的歌手，同时也被公认为是摇滚音乐史中最伟大的电吉他演奏者。然而可惜的是，他和很多音乐界的天才一样，最后都是因为滥用药物而英年早逝，去世时年仅 27 岁。《All Along the Watchtower》这首歌同样在本作的预告片以及在游戏中多次登场。

和当时乃至现在大部分流行歌曲不同，这首歌主要分成两个部分且没有副歌部分。第一部分为一个盗贼和小丑关于生命价值的讨论，第二部分则讲述了王子看着塔外的两位骑马的人缓缓向塔的方向靠近。两个看似没有联系的故事貌似开始交接之时，歌曲却戛然而止。笔者特别介绍了一下这首歌的歌词是因为虽然吉米·亨德里克斯在这首歌上的演唱和吉他演奏技巧很强，然而他并不是原唱。这首歌原是收录在鲍勃·迪伦于 1965 年的专辑《John Wesley Harding》，其独特的演唱手法和氛围描绘获得了来自歌迷以及乐评人的一致好评。乐评人称其照应了《以赛亚书》21 章的 5-9 节，甚至部分文学研究学家还指出这首歌体现了迪伦操纵时间线的大胆，在一首歌里穿插了两个看似无关却又藕断丝连的故事，却又在故事快要开始之时给故事划上了句号。




■年轻时的鲍勃·迪伦。

值得一提的是，不光是这首歌，实际上鲍勃·迪伦很多歌曲都被人翻唱过且听起来比原版更好听（考虑到大众接受度）。不过考虑到最近鲍勃·迪伦还真的获得了 2016 年诺贝尔文学奖，这样看来其“三流歌手，二流吉他演奏家，一流作曲人，顶级诗人”的评价也算是名副其实了。

Son of a Preacher Man

演唱者：达斯蒂·斯普林菲尔德

这首歌首先被收录在著名英国流行歌手达斯蒂·斯普林菲尔德于 1968 年发行的专辑《Dusty in Memphis》中。虽然只是其首张专辑，但《Dusty in Memphis》在发售首周就冲到了英国唱片销售榜的第九位。这首歌也在 1987 年发行的《滚石》杂志中“过去 25 年最佳的 100 首流行歌曲”的评选中排在了第 77 位，2004 年时再次被入选到“历史前 500 流行歌曲”中并排到了 240 位。

歌曲讲述了演唱者被一名名为比利·雷的牧师儿子示爱并陷入爱河的故事。在达斯蒂·斯普林菲尔德出色唱功的演绎下，一个小女孩陷入爱河后的喜悦被展漏无疑。虽然在歌词中没有直接体现，但牧师儿子的温柔以及甜言蜜语已经让其不能自拔的事实已经显而易见。

DUSTY SPRINGFIELD
SON-OF-A PREACHER MAN
b/w JUST A LITTLE LOVIN'






■达斯蒂·斯普林菲尔德。

House of the Rising Sun

演唱者：The Animals





本作的宣传力度之大在系列以及近年同类游戏相比也算是相当少见，光是预告片就不知道推出了多少个版本，想当然的其配乐数量也不少。《House of the Rising Sun》也是其中一首，其知名度和历史之悠久甚至比前几首还高一点。这首在国内被翻译成《日升之屋》的歌曲，原是一首民歌，后被翻唱过多次，然而歌曲的起源却已经不为人知。

本作中采用的版本是由著名英国摇滚乐队“The Animals”翻唱。这个被国内歌迷译作“动物”的乐队是 60 年代英国摇滚乐“入侵”美国第一次浪潮中的生力军之一，同时也被公认为仅次于“滚石”乐队的以节奏布鲁斯为基础的乐队。虽然这个乐队在之后经历过多次解散和重组，但其风格依然影响了许多后来摇滚乐的发展。

不说唱功及历史地位，《日升之屋》本身也很适合游戏本身的故事背景。歌曲讲述了一名黑人由于贫穷而被迫走上歧途的故事，歌曲中故事的发生地点正正是本作的故事发生地点新奥尔良（新波尔多）。“日升之屋”虽然出处不明，但有不少专家认为这是代指一间曾位于新奥尔良的酒吧（另一说是妓院）。但不管怎么说，这首歌都可以算是本作的代表曲之一。

结语

本作的游戏素质大概也不需要笔者再作更多的评价，硬伤太多已经是个不争的事实。但至少本作在新制作组的努力下，还是保留了系列优秀剧情以及高度还原历史背景的优点。本作数量众多的收集也不是和其他游戏光光只是摆设而已，而是有着自己的故事或者相应的历史背景，这也是本作，乃至这个系列的最大特色之一。



从发售前的大规模宣传，到发售后引发的非议（尤其是对PC版表现的不满），《黑手党Ⅲ》迎来了一个高开低走的发售局面。但是实际上游戏本身的素质，其实并不如舆论一边倒地说的那么差，它拥有优秀的剧情演出和玩法较为多变的主线，以及颇为讲究策略的地盘分配升级系统，和年代感满满的场景以及大量60年代的经典歌曲。这款作品有其毋庸置疑的缺点，但也无疑有着过人之处，更何况还内置了简体中文，把游戏的剧情理解难度降到了最低，对于喜欢打奖杯和成就的玩家来说，本作的白金/全成就难度也非常宜人，绝对是值得一玩的佳作。

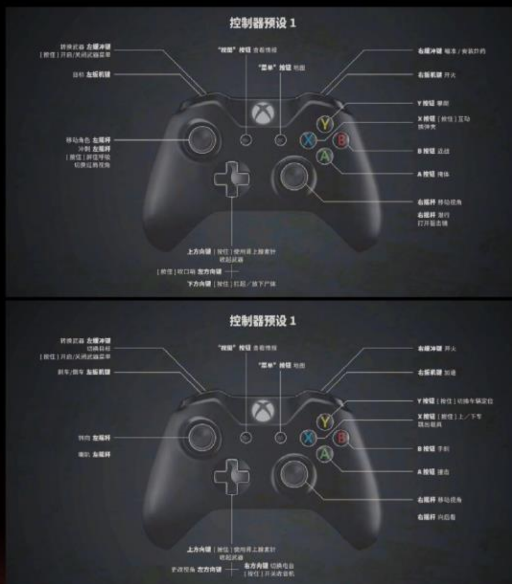
鉴于游戏本身已经是中文版，所以本次攻略当中将不会再提及剧情，专注于介绍游戏的关卡打法和获取奖杯/成就的心得，帮助大家尽快完美本作。

黑手党Ⅲ	2K Games	动作冒险
多机种 Mafia Ⅲ		中文版
2016年10月7日	本地1人	对应年龄：18岁以上
售价为PS4/XOne：468港币		

文 稀饭
美编 心の永恒

系统详解

《黑手党Ⅲ》本质上是非常典型的开放世界式动作冒险游戏，所以系统设定会有不少其他同类游戏的影子，玩习惯了《GTA》和《刺客信条》这类作品的玩家应该可以快速上手。但是同时本作也加入了一些自身特有的系统，例如用分地盘的方式来进行角色的能力强化，下文当中也会对其进行详细的解析。



操作列表

步行状态

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
LS	LS	奔跑/射击时为切换越肩视角方向/狙击时为屏住呼吸
RS	RS	切换为下蹲或站立/狙击时为使用或退出狙击镜视角
方向键↑	方向键↑	收起武器/长按为使用肾上腺素针
方向键↓	方向键↓	长按为扛起或放下尸体
方向键←	方向键←	长按为吹口哨
Y	△	攀爬
X	□	上弹/长按为与物品互动
A	×	进入或脱离掩体
B	○	近战攻击/长按为触发特殊处决技
LB	L1	快速换枪/长按为打开功能菜单
LT	L2	举枪
RB	R1	投掷爆炸物/长按为瞄准
RT	R2	射击
VIEW	触控板	情报视角
MENU	OPTIONS	游戏菜单

驾驶状态

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	转向
右摇杆	右摇杆	视角
LS	L3	喇叭
RS	R3	往后看
方向键↑	方向键↑	收起武器/长按为使用肾上腺素针
方向键←	方向键←	更改视角
方向键→	方向键→	切换电台/长按为开关收音机
Y	△	长按为切换车辆定位
X	□	长按为上车或下车/低速行驶中为跳车
A	×	撞击
B	○	手刹
LB	L1	快速换枪/长按为打开功能菜单
LT	L2	刹车/倒车
RB	R1	射击
RT	R2	油门
VIEW	触控板	情报视角
MENU	OPTIONS	游戏菜单

界面元素



1.防弹衣　2.生命值　3.无目击者提示
4.敌人状态提示　5.小地图　6.当前任务目标
7.目前装备枪械与弹药量　8.备用枪械与弹药量
9.肾上腺素针残余量　10.当前装备爆炸物残余量
11.钱包内金钱数量　12.金库存款数量　13.保险丝数量

游戏元素解释

奔跑

本作当中的奔跑设定和大部分射击类游戏类似，都是能够让角色在一段时间内快速冲刺，提高移动速度。但是实际上奔跑会消耗耐力，而游戏中却不会显示这一数值，只会让角色在奔跑一段时间后强制重新进入正常的移动速度，时间大约是5秒左右。而当玩家停止奔跑一段时间后，耐力会恢复，角色就可以再次进行奔跑。

扛起/放下尸体

这应该是游戏当中被应用得最少的元素，玩家在序章阶段就能够学会如何操作，但是在实际游戏当中，因为敌人对于尸体的反应过于迟钝，而一般市民对于尸体的反应又不会影响到敌人，所以玩家很多时候暗杀完敌人根本无需理会尸体，或是可以干脆将其作为诱饵使用，吸引其他敌人过来送死。

生命值

本作的生命值设定比较特别，采用了分段制。在一开始，玩家的角色就拥有两段生命值，在受到少量伤害时，先是第一段生命值被扣减，而如果角色受到持续伤害或是较大伤害，则会继续扣减，扣完第一段生命值就开始扣第二段，完全扣空则角色会死亡。但是如果玩



家没有被杀死，在脱离战斗或是没有继续受到攻击一段时间后，生命值会恢复，但只能恢复满第二段生命值，被完全扣减的第一段生命值将无法恢复，意味着玩家在接下来的战斗中能够承受的伤害减少了一半。

不过只要玩家使用肾上腺素针，就可以瞬间把生命值和上限都恢复到最高，而在后期玩家通过升级获得了额外的生命值后，也仍然遵循这一规则，哪怕玩家有5段生命值，只要不断受到攻击，也会迟早落到只有一段生命值可用的窘况，所以合理运用掩体才是本作的基本战斗方式，正面硬打很容易会让自己处境变得越来越艰难。

另外本作有和《GTA5》一样的车辆撞击伤害判定，载具和其他物品发生激烈碰撞时，也会对车中的人物造成伤害，如果伤害过大，同样会令生命值削减到超过一段生命值的上限，并让其进入无法恢复的状态。

防弹衣

本作中的防弹衣功能和《GTA5》的设定非常类似，其实就是一层不可恢复的额外生命值，能够帮玩家吸收任何类型的伤害——对，不仅仅枪械或近战攻击，就连玩家撞车时受到的冲击伤害也能够吸收。但这导致了一种很囧的情况，因为本作当中大部分车辆都属于60年代的美国肌肉车，本来操纵性就偏弱，所以玩家在驾驶时难免磕磕碰碰，要是再开得奔放点，可能等玩家从一个地方开到另一个地方，身上的防弹衣就会被路上的磕磕碰碰消耗一空，而且这东西是没法自动恢复的，只能通过再获取或购买防弹衣来补满，所以如果玩家们不是车技如神，建议是开车来到了战斗场景附近后，再召唤武装补给车来购买防弹衣，又或是直接在战斗场所当中获取，不要提前购买。

目击者

对于目击者的定义是本作当中的一点小特色。在游戏当中，任何市民都会成为玩家犯罪行为的目击者，不过一般来说同时只有一个市民会成为线人，前去电话亭报警，其头上会出现电话标志。这时候玩家会有两个选择，要不一枪把其崩了，但是高几率会让另一个附近的市民变成了线人，射死这个新的线人又会再产生一个，几乎没完没了(类似的情况大部分玩家应该在《看门狗》里体验过了)，另一个则是赶过去对其使用近战攻击，主角会将其推倒或打倒，对方就会躺在地上装死，这种情况不会引发另一个市民成为线人，但前提是玩家得赶得及跑过去。

还有更极端的方式就是使用游戏当中的中前期解锁的"接线员"能力直接切断附近的电话通讯功能，对方就没法报警了。但是考虑到游戏当中有大量地区出警速



[illegible]

[illegible]



[illegible]的近战攻击，而如果连续三段命中，就有很大几率会让敌人进入硬直状态，此时靠近对方并按照其头上的提升按下近战攻击键，就可以将其击倒。这种普通击倒除了可以快速解决敌人并省下一点子弹之外并没有什么特殊作用，就是看起来比较花俏。

潜行击倒需要在敌人没有察觉到玩家或是在察觉到的一瞬间时对其发动近战攻击，林肯就会使用潜行击倒。对于敌人，林肯会使用非常血腥的处决方式，一般是使用匕首割喉或是直接插入脖子，如果玩家是在靠近掩体的情况下发动，林肯还会把敌人的尸体拉到掩体之后。而对于警察和一般市民，林克会使用非致[illegible]

[illegible]入战斗状态之前对其发动近战攻击，也可以触发潜行击倒，此时目击玩家发动击倒的其他敌人会因为出其不意的状况而短暂陷入吓倒状态。

野蛮击倒是游戏当中最血腥的击倒方式，发动条件是长按近战攻击键，在蓄力光标到达有白色弧形槽的区域时放手，林肯会做出一个抓投动作，被该动作命中的敌人，就会被他用各种花俏但是也暴力十足的方式处决，例如匕首直插大脑或是霰弹枪开膛破肚等等。虽然发动起来很费工夫，但是其他目击到野蛮击倒的敌人会因为同伴被血腥处决而遭受惊讶，陷入吓倒状态，方便玩家进行追击。野蛮击倒只能够对敌人和警察使用，对一般市民只会产生一次近战攻击判定，无法触发处决动画。





本作当中有关于击倒的对应成就/奖杯，所以玩家们最好在游戏当中注意多多使用。

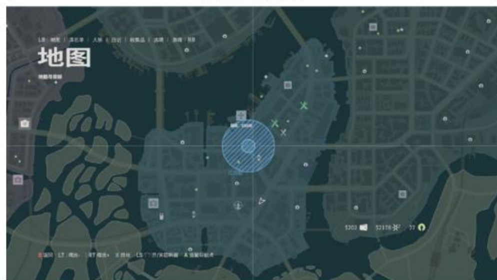
驾驶战斗



[illegible]游戏当中占[illegible]例的内容，[illegible]脱敌人追击[illegible]人两部分，[illegible]上有一点分[illegible]一般在主线[illegible]为玩家配备[illegible]队员，在副[illegible]责提供火力支援，但总[illegible]是要靠玩家自己，具体[illegible]是多运用变向和与其他[illegible]逆行的方式来为敌人追[illegible]碍，而另外一个重点则[illegible]下RS键/R3键来回头[illegible]敌人，如果敌人离得太[illegible]候需要按下RB键/R1[illegible]击模式，就会出现对敌[illegible]胎的锁定，一开始会是[illegible]角，等距离稳定而且锁[illegible]够长之后会变成绿色，[illegible]就可以一枪击破对方的[illegible]而让其失控。注意在回[illegible]候最好不要移动右摇[illegible]这个操作本身需要玩家长按住RS键/R3键，一旦移动右摇杆就可能会让拇指力道变松从而退出回头看状态，反而不利于玩家锁定瞄准敌人的车胎。

追击在手段上比摆脱敌人要少一些，但是大部分情况下也比较简单，只要足够靠近敌人，进入射击状态后直接锁定对方的轮胎，射爆1~2个轮胎后对方就会下车逃跑或是和玩家正面交战。而如果条件允许，玩家可以直接通过高速撞击敌人的车辆来逼停对方，游戏本身还有相关的成就/奖杯，而且实际上撞击车辆不需要通过按下A键/× 键发动的撞击来达成，就这么踩足油门撞上去也是算的。

警察与通缉



▲巡逻的范围可以在地图上看到。

前文提到过目击者会向警察求救，并引发警察对玩家的追捕，但是在实际游戏当中，这个过程是有一些特点的。第一个就是出警速度，鉴于游戏本身的时代背景，种族歧视问题并没有在美国消失（其实直到今天也没有消失），所以不同地区的警察出警速度完全不可同日而语，连调度员说的台词都不一样。如果玩家在黑人聚居地和较为穷困的地方犯罪，就算有人报警，也不一定会有警察来巡查，又或者只是来了台警车转个圈。这时候地图上会出现蓝色的巡逻范围，中央的深蓝色表示是案发地点，警察会主力巡逻这一区域，一旦目击到玩家就会进入让地图闪警灯颜色的通缉状态。外围的浅色蓝是警戒区域，不一定会有警察在巡逻，但如果玩家在这个区域被警察目击也同样会被通缉。而只要玩家离开这个浅蓝色区域，就算被警察看到，他们也不会把玩家视为通缉对象（除非玩家当时正在进行犯罪行为，例如当街手持枪械或是偷车）。

而在市中心和法国区这种较为繁荣的区域，警察的出警速度会很快，出动的人员数量也会变多，加上地图上本身就存在着较多的巡警和警车，玩家在犯罪之后也没有那么容易逃脱。

本作最令人满意的一点就是警察和玩家之间的定位比较公平，前者需要目击到玩家所在的位置之后，才会进行追击，而一旦视线



▲不小心撞上警车应该是大部分玩家最常见的受通缉原因。

另外如果没有目击者，玩家就算杀死警察也不会引发通缉，但是必须要使用能够瞬间制服或秒杀警察的手段，例如潜行击倒或是消音手枪直接爆头，如果只是令警察受创，就会令玩家立刻进入中看不到玩家一段时间，就会重新进入搜索状态，而不是开通天地眼玩家在哪追到哪。同时，只要玩家能够躲开警察的视线一段时间，无论是处于搜索区内还是处于搜索区外，警察都会取消通缉，此时玩家又可以大摇大摆地在街上走了。

被追捕状态。

最后提一句，本作当中的警察大部分都是和马尔卡诺家族同流合污的，所以就算玩家把警察引进敌人所在的区域，他们也只会和敌人一起对付玩家，想要引他们互相对抗是不现实的。

功能菜单详解



长按 LB 键 /L1 键就能够开启的功能菜单应该是游戏当中玩家使用率最高的界面（另一个是地图），其对应的各种功能也是玩家能够顺利进行游戏的关键，这里将会对其项目进行详细的说明。

枪械

本作当中玩家只能携带两种枪械，一种固定为主武器，一种固定为配枪，前者对应的类别比较多，包括了霰弹枪、自动武器（包含冲锋枪和突击步枪）、步枪（游戏中基本上为长距离狙击步枪）和特殊武器（重机枪、榴弹炮和火箭炮），后者主要对应手枪，但是主武器类别中说明开头标有［单手］字样的武器同样是被分类为配枪。

鉴于玩家能够携带的枪械有限，而能够携带的弹药数量也非常有限，所以在实际游戏当中，大部分情况下玩家需要拾取敌人掉落的武器来保持自己的火力输出，死守一种枪械只会让自己快速陷入弹尽粮绝的状态。而且游戏当中对于枪械的升级是能够作用于整个枪械类别的，例如升级了手枪精准度，那就是使用所有的手枪时精准度都会上升，不限型号。



游戏中对于玩家使用枪械没有限制，只要捡起来就可以用，但是如果是想要从军火贩子处获取枪械，除了一些通过剧情任务解锁的枪械和默认免费的枪械，其他都需要玩家消费金钱购买，而且价格不菲。不过这个购买并非是单次买入，而是购买枪械的使用权，一旦买下之后，往后就可以直接从军火贩子处免费获取。

炸药



游戏中的炸药有 4 种，但其实其中一种只能算是半个炸药，其余 3 种才是纯粹的炸药，它们的具体特点如下：

1. 燃烧弹，最早期解锁的炸药，携带量低，只能带两个，但是对敌人杀伤力不俗，只要在其初次爆炸覆盖范围内，一般都会被直接烧死，只有在较外围的敌人有可能生还，而且没有爆炸延迟，无论是碰到敌人还是碰到场景都会立刻爆开，适合在中距离快速杀敌。另外这种炸药在高处爆开后还会向地面落下三团火球，能够掌握好落点的话，甚至可以对两个不同位置的敌人产生杀伤。

2. 巫毒娃娃，第二个解锁的炸药，但本身其实不具备炸药的杀伤特性，而是会在落地后发出一声诡异的大叫，并且放出烟雾，吸引敌人靠近调查，某些迷信的敌人还会被吓到。但是它的可携带量比较大，无升级情况下最多可以带 4 个，而且实用性也不低，既可以用于调开敌人方便玩家快速潜行，也可以用于聚拢敌人然后直接用其他炸药将他们一锅端。在经过升级之后，巫毒娃娃也会具备爆炸功能，使其用途变得更广泛。

3. 破片手榴弹，能够在中前期解锁的爆炸物，在解锁之前玩家也可以在敌人身上捡到，功能和大家在其他游戏中使用的破片手榴弹差不多，但是并没有持雷投掷的功能，只能是丢出去后等待 2 秒才能爆炸，还好爆炸范围和威力都颇为不错，不但对于敌人杀伤力高，对于载具也是丢准了就是秒。但实际上这个东西有类似榴弹的设定，如果丢在敌人身上而不是场景上，碰到人就会立刻爆炸，所以在对付群体敌人时可以考虑直接向着位于中心的敌人投掷，让对方无从躲避。

4.C4 炸药，游戏中后期能够解锁的炸药，也是应用范围最低的一种，使用方式也比其他炸药多了一个步骤，先需要长按 RB 键 /R1 键进入安装状态，然后按下 X 键 /□键安装，再通过按下 RB 键 /R1 键来引爆。一般来说，这种爆炸物只能当做一个定点引爆雷来使用，因为其安装点默认为主角脚下，但玩家如果在安装状态靠近车辆，就可以把 C4 安装在汽车底盘上，然后通过快速驾驶汽车冲向敌人并跳车，然后引爆 C4 的方式来对敌人发动奇袭。不过总体来说能用上的场合还是太有限。

肾上腺素针

前文的生命值部分已经提过，这种药物等于是本作当中的血瓶，可以让玩家的生命值回满并恢复到最大值。但是因为使用的时候会有一个长按启动的过程，严重不建议玩家们在缺乏掩体的情况下使用，也请尽量不要等到角色已经完全空血（画面变成黑白）的情况下再用，不然有可能玩家在等待打针动作触发的过程中就会被敌人一枪击毙。

金钱

本作当中玩家存在着两个金钱值，前者是钱包当中的钱，后者是金库 / 银行中的钱。在实际花费时，两者之间其实不存在什么分别，最多就是先会花钱包中的钱，花光了之后才会扣取金库 / 银行中的存款。但是因为游戏当中存在着死亡后会扣除玩家钱包一定比例现金的设定，所以养成固定存款的习惯能够很大程度上避免无谓的金钱损失。

标记

在黑道当中，往往会有人情债，老派如三位副手之一的维托就会直接跟主角来一句“帮我个忙”（I Need a Favor），就表示主角帮了他一回后，他就欠了主角一笔人情债。而标记在本作当中就类似于把人情债具体化成了对应的货币，每当玩家占下一片地盘并将其分配给其中一位副手时，就会获得对方的标记，靠着消耗这些标记，玩家就可以免费使用一些原本需要花费金钱的功能，例如接线员、警察调度员和杀手小队。标记获得的数量有限，而且都需要通过分地盘或是完成支线来获得，所以玩家在使用时最好谨慎考虑，毕竟用完之后就得花钱才能使用对应的功能，像是杀手小队足足要5000元才能用一次。但是因为玩家不耗光标记就无法通过消费金钱来使用对应功能，所以如果玩家对于某一功能使用得很频繁，那就还是尽管拼命用吧。

军火贩子

在很早期就能够解锁的功能，也是最常用的功能之一，使用之后可以召唤来军火贩子的小面包车，对其进行互动就可以购买枪械、炸药和各种升级项目。在说到具体项目之前，先要提一提其特性。玩家理论上可以在任何地方召唤军火贩子，但是因为他需要驾驶车辆，所以实际上很多地方他是进不去的，玩家还是得来到户外和他互动。当然在少数场景当中，军火贩子的车是可以开进去的，而且玩家就算是在潜行或者战斗当中都可以召唤军火贩子（林肯召唤对方的声调还会因应他所处的状态而变化），可见对方为了赚钱也是很拼。

▲这台小面包车的存货量显然不像是表面上那么少。

这就延伸出了一个问题，要是军火贩子在来到战场时，不幸被流弹打爆，又或是被玩家手贱炸了，会发生什么情况？笔者通过用手榴弹和火箭炮亲测，被当场连车带人炸死的军火贩子，在功能菜单会一直卡在活跃状态，无法重新召唤。但是没关系，只要玩家脱离军火贩子的死亡区域一定范围，又能够重新召唤军火贩子，他会用毫发无损的姿态重新出现……

●军火贩子的具体功能包括

①枪支与武器升级，其实包括了枪支使用权购买和升级项目，还有弹药补给，而且最后一种功能才是用得最多的，因为前者所需的金钱不少，而且正如前文所说，玩家不时需要通过捡枪的方式来维持自己的火力，花钱买特定型号并不特别值得，而升级项目则会受到分地盘系统的限制，在对应的副手没有达到相应的收入等级之前，是无法进行升级的，而解锁了之后又往往会是一次过升满，所以用的机会也不多。最后提醒一下，目前军火贩子界面存在一个问题，玩家补满了子弹之后，UI界面的残弹量却没法立刻同步更新，需要退出军火贩子界面才能看到，所以只要发现“装填子弹”提示显示变为“弹药全满”即意味着子弹已经补满，无需从UI界面判断。



②炸药，其分类已经在上文当中写出，因为这些物品单价比较高，所以并没有像枪支选项那样的补满按钮，只能自己一个一个买，还好购买速度还是很快的。



③载具改装，一个在前期根本没法用的项目，因为所有的升级项目都和副手的收入等级相关，所以一开始根本改不了，而后期则能够砸大把的钱进行改装，让驾驶车辆时的整体手感有一定的提升。这里的项目都是一次过购买，所以虽然价格不低，但还是值得入手的，个人最推荐的是防弹轮胎，能够让玩家在追逐战当中表现更加稳定。





④物资，这个类别只有两个内容，肾上腺素针和防弹衣，都是常规的消耗资源。其中建议防弹衣留在进入战斗区域之前再买，避免在驾驶车辆途中因为碰撞而蹭掉其耐久度，肾上腺素针除非弹尽粮绝，否则不建议购买，因为可以在城市中行走时于商店的厕所当中搜刮到，省下一些冤枉钱。

⑤林肯升级，只有4个项目，而且和载具改装类似，完全受到副手的收入等级限制，前期根本无法投入任何金钱，就算是后期也会受到玩家分配给副手地盘的限制，并不一定能够全面解锁。但这个项目的确可以从根本上提升林肯的生存能力，无论是提升肾上腺素的存储量还是直接提升生命值上限都可以给玩家更大的作战周旋空间。至于添加炸药上限这个项目好不好用，就看玩家自己舍不舍得花钱去买炸药了。



载具送递



下载了“家族回扣”预购DLC，还可以额外得到3台可以送过来的载具。和军火贩子类似，送车服务随时可以呼叫，但是只能够送到公路通向的地方。另外载具送递功能仅次于军火贩子——有时候甚至使用频率还更高一些，内容非常简单直接，就是帮玩家送一台选定的载具过来。一开始只有一台载具可以送，随后会逐步解锁其他5台载具，包括了性能和速度都最优秀的“德里奥茶花女”，能够用在解开几个驾驶相关的技巧成就/奖杯上。如果玩家有一个比军火贩子强的地方，如果玩家把送载具的人连同载具一起炸了，可以立刻再叫一辆，又会有人立刻送来，而且开车的人就是刚刚被你炸死的汉克·麦加希，你再炸他可以立刻再送过来……你们是有几兄弟啊？使用载具送递也和军火贩子一样，是免费的。

顾问

中前期解锁的功能，使用频率不及军火贩子和载具送递，但是实用度一点也不低。从字面描述上看来，顾问只负责帮玩家把钱包中的钱存进银行，只是免去了玩家自己跑回金库的时间，但实际上她在升级之后，回收林肯身上的钱时还会同时把所有地盘上面林肯尚未来得及去回收的非法产业回扣一并拿走并存进银行里，所以玩家最好养成打下一个据点就跟顾问存一回钱的习惯。和军火贩子还有载具送递一样，负责收钱的顾问贝蒂也是不死之身，玩家把她的车连人一起炸了，再呼叫顾问，她会立刻重新出现，

而且遵循女人爱美的习惯，干脆会换一台不同颜色的车……另外提一句，使用顾问功能是免费的。在升级之后，顾问还会增加内应功能，在敌人区域附近呼叫她，就可以在没有安装窃听器的情况下也能掌握敌人的位置。


▲一次过把三个免费帮手叫过来的场面总是特别霸气。

接线员

这个能力使用的场合不是特别多，效果是在一定时间内让电话线路无法连通，造成的影响是市民目击者无法报警，而敌人当中的哨兵也会因此无法通过电话呼叫支援。但因为这两种情况都比较好防备，所以实际上玩家能够用上的机会不多。不过在经过足够的升级之后，接线员可以在切断电话路线的同时帮助玩家呼叫支援，此时这个能力就显得比较好用了。使用接线员能力每次需要耗费1000元。

警察调度员

虽然看似和接线员是一样的信号封锁能力，但是调度员效果要更实用，升级之后她可以令玩家附近的警察立刻从追捕状态或是搜捕状态中暂时变回正常状态，在持续时间内，哪怕玩家原本就被警察追得屁股冒烟，也可以立刻脱离追捕状态，并在持续时间内安然脱身。在一些玩家需要和敌人在大街上战斗，并且会引来警察追捕的场合中，这一招可以让玩家摆脱警察的影响，安然和对手作战。但是要记得，在这种情况下玩家如果继续袭警，就会让警察恢复追捕状态。使用警察调度员能力需要4500元。

杀手小队

呼叫一个3人组成的杀手小队，为玩家提供额外的火力支援。这个小组的进攻意识很猛，一般都会直接端着枪就朝敌人猛冲，但是命中率和抗打击能力在升级之前比较一般，多用于吸引敌人的火力从而给玩家创造脱围的机会。在经过升级之后，杀手小队的抗打击能力和火力都会有进一步的强化，足以在一些攻坚任务中担当辅助，所以玩家最好留着点标记在后期的任务使用。注意，杀手小队有持续时间，时间一到他们就会立刻停火开车走人，完全不理主角是不是还在被敌人围攻，所以就算叫了他们来帮忙玩家自己最好也积极一点，免得最后发现自己被抛弃了。雇佣杀手小队需要足足5000块钱，在没有标记的情况下，这个功能最好慎用，免得造成经济危机。在经过最终升级之后，杀手小队的成员数量可以扩充到4人，战斗力再度提升。



副手与升级详解

这是本作当中最重要的系统，其内核类似于一般游戏当中的升级，但是整体来说要更复杂一些，毕竟玩家需要兼顾副手利益之间的平衡和自己的作战风格倾向。

首先提一下玩家该如何查看副手的升级奖励，按下MENU键/OPTIONS键，进入游戏菜单，用RB键/R1键选择人脉项目，选择项目当中上方三位副手中的一位，进入其个人界面后左摇杆往右推，就可以打开升级奖励明细表。鉴于内容都是中文的，这里就不再赘述了。下面来讲一讲分配地盘的心得。

收入与帮助的关系

每一个副手的收入就等于是他们的等级，收入越高，副手能够给玩家提供的帮助就越多，对应的就是他或她所属的能力会得到强化。例如维托对应的功能有“顾问”、“杀手小队”和“黑帮医生”，随着他的收入提高，顾问会新增能够揭露附近区域敌人位置的“内应”能力，杀手小队会在火力和人数上得到强化，黑帮医生则会直接提升林肯的生命值上限和生命恢复速度。



但是，想要获得一个副手的全部帮助，就只能把他或她的收入提到最高，然而游戏当中除了每个副手一开始固定会获得的一块地盘，只有6块地盘可以自由分配给3个副手中的一个，也就是意味着玩家肯定无法获得所有副手提供的所有帮助，只能够是有选择地分配给不同的副手，以获得最适合自己作战风格的升级和强化。但是在此之上，玩家还需要注意一个问题。

利益分配与叛变

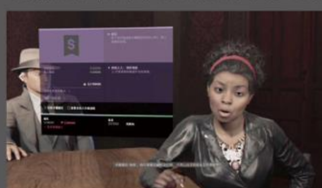
游戏当中，每当玩家打下一个据点，都可以选择分配给3位副手中的一位，提高其收入以获得新的帮助，但是实际上这个安排是个孔明的陷阱，当玩家打下了一个区域的两个据点并且完成了随之开启的主线任务之后，就会发现自己必须要坐下来和3位副手聊一聊，并决定这片地盘的最终归属，而就算是玩家把两个据点分别给了不同的副手，在最终决定地盘归属后，2个据点都会被归到那位占领了地盘的副手名下，而如果这个副手并非是之前控制据点的副手，那么他或她就会拿走之前获得据点的副手拥有的收入，导致玩家获得的帮助会因为副手收入的升降而产生变化。

这意味着玩家其实最好一开始就决定好把地盘分给谁，直接将两个据点都放入其手中，并最后在开会时正式任命其管理这片地盘，就可以保证自己获得的升级和强化不受影响。

但是在此之上，玩家还得考虑另外一个问题，就是副手之间的利益平衡。按照设定，玩家如果不在分配地盘时考虑好3方的平衡，就会出现某个副手叛变的情况。不过按照实际游戏中的实验看来，叛变还是有一个非常明确的时间点。首先，如果玩家把6块可分配地盘当中的4块都分给了一个副手，那么除了受益者之外的两位副手当中，会有一人选择叛变，玩家会获得一个将其消灭掉的支线任务。而如果玩家继续把第5块地盘分给同一个副手，那么另外一位副手也会随之叛变，玩家也需要将其消灭。

但这个只是直观地体现了副手对于地盘分配的反应，然而实际上还会有一些情况能够影响到副手的忠诚度，例如上文中提到的，让一个副手去占领据点，却把地盘最终分给另一个副手，就会导致原本被分配了据点的副手忠诚度下降。同时长期没有获得地盘的副手也会出现忠诚度下降。而且这个数值是无法在游戏中查看的，玩家只能通过副手的言语反应来进行推测和判断。

因此虽然平均分配利益的方式比较直观的，6块地盘，每人2块平分即可，但是分配的顺序仍然有讲究，最好是建立起一个顺序，例如“维托→卡珊德拉→伯克→维托”这样的循环分配，就可以避免某一个副手在分配地盘时进入过长的真空期，导致忠诚度下降。虽然这个阶段忠诚度下降并不会导致叛变，但却有可能影响成就/奖杯“家”（3个副手达到忠诚阶段）的获得，所以还是谨慎为上。


▲忠诚度过低时副手的言辞也会开始变得充满了威胁。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 强作袭来 黑手党III



如果玩家按照前文所说的两种方式分配地盘，就可以解开成就/奖杯“共同进退”和“只有你和我”，而达成这两个条件已经需要耗费大家两个周目的时间，所以除非玩家本身不在乎成就/奖杯，或是有意要打三周目，不然还是建议别去尝试其他地盘分配方式。

流程难点指引

本作的总体游戏流程呈现出两极分化，主线部分的剧情演出和战斗安排都颇有心思，但是到了打据点的部分和做支线的部分就非常没诚意，流程内容严格说来就是杀敌人，杀敌人然后拷问线人/小头目，杀敌人然后烧毁/破坏物资，跟踪敌人到目的地然后杀，万变不离其宗，就是干，作为主线调剂偶然来一下倒也还可以，全程都是这样，实在是让人有点腻味。所以本次流程只会涉及主线任务关卡的攻略心得，重复的打据点内容将只会统一介绍对应内容的形式，不再一一赘述，毕竟玩家们读介绍打法文字的时间都已经足够把相关内容完成一遍了。

序章

1.当玩家可以开始操作林肯后，根据提示前去拾取卡车钥匙，记得走到屋内的尸体旁，长按方向键↓将其扛起，然后拿走钥匙后，把尸体带到房间户外的栏杆处，长按方向键↓把尸体投入水中，喂食鳄鱼。之后玩家需要操纵林肯直接跳入水中，被鳄鱼撕咬数次直到死亡。这样就可以立刻拿下“愿你胃口好！”和“下次游快点”两个成就/奖杯。

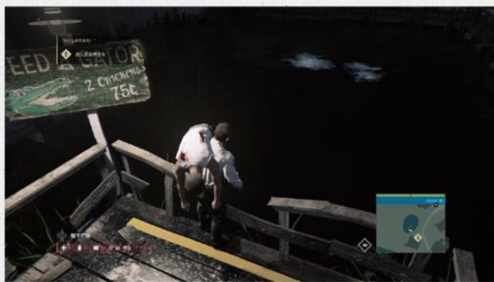
2.随后的流程按照指引进行即可，如果玩家选择的是简单难度加上高辅助瞄准，在金库阶段的战斗其实没有太大的难度。拿取重机枪时的开锁小游戏非常简单，这里就不多说了。

3.在发秋葵汤的时候被袭击，记得要迅速靠近敌人然后发动近战三连击将其打倒，不然林肯可能会被对方的枪击重创。

4.前去击杀巴卡的部分，其实潜行和正面战斗都可以，真正比较有难度的部分是杀掉巴卡后逃出教堂的战斗，建议玩家可以先投掷燃烧瓶快速解决一两个敌人，再跑回巴卡的办公室拿燃烧瓶，让自己有更多的投掷物可以使用。

5.回到金库后的战斗注意节省弹药，重机枪有足足200发子弹，但是用得不好也会被迅速打空。最好的防守地点还是金库内部，紧靠金库大门可以防止自己被两边走来的警卫夹击。

6.完成金库剧情并且乘坐上快艇之后，需要习惯一下这艘船的操纵手感，总体而言比较飘，过弯的时候最好降低行驶速度，而且在左边航道出现后尽快转过去，可以省掉一些急转弯的功夫。



7.林肯吸引警察的部分，在林肯能够移动后，立刻向着右边跑，一路绕过警察的追捕走进墓地，之后可以从墓地右方绕过两个警察后，逃离到集合处。接着只要驾车摆脱警察的追捕就可以完成这个阶段。然后的内容就是纯粹的剧情了。

必做之事+就这么干，神父+重温旧事

1.进入萨米的店之后会有一段闪回剧情，不需要理会，直接往地下室走即可，完成剧情后解锁匕首，同时解锁金库系统。不过玩家基本上用不着再回来存钱，很快剧情就会发展到有顾问帮玩家来存钱的阶段。

2.和多诺万的见面会触发一段剧情，接下来就可以去找第一个副手：卡珊德拉了。

3.制服作为目标的线人之后，第一次遇到拷问系统，其实玩家要做的很简单，就是选择杀还是招募对方，两者其实差别不大，就是金钱收益不太一样。因为游戏本身有“又是一天”和“不能信任告密者”两个成就/奖杯，其中前者要求玩家起码招募15个线人，后者要求玩家杀死15个线人，而一次游戏当中的线人是不足30个的，所以玩家最好决定好自己是要杀线人还是招募线人，然后整个游戏过程只用其中一个方式，不然很可能会导致错过成就/奖杯。当然这一个线人是固定会被玩家放过的，而后面的流程当中玩家如果想要保证自己能够招募线人，记得在拷问对方之前窃听附近的接线盒。在之后流程中出现的拷问小头目也是用同样方法处理，但要记得部分小头目是必死的，玩家只要确认自己窃听了接线盒即可，如果林肯在拷问小头目后还是杀掉了对方，那就是对方在剧情上必死，不计入成就/奖杯当中。



情色交易

1.潜入妓院的任务比较简单，里面的结构也不复杂，建议玩家可以尝试把整家妓院搜刮干净，为自己多储备一点资金，后期的各种升级是很耗钱的。

2.游戏在这个阶段开始进入了沙箱部分的教程，想要引出目标据点的小头目，就需要破坏据点的相关产业。这一次据点当中的产业包括了：击杀皮条客——骷髅标记，而且有两个可选，但实际上只要玩家对据点的资产造成了足够的伤害，就可以让小头目登场，但是玩家可以选择继续破坏对应据点的资产，直到将其完全铲除，这样把据点夺过来之后，其资产价值会被提高到上限，回扣的收益也随之增高。无论如何，当玩家决定去解决小头目之后，就可以前去和联络人对话，并且在确认画面中选择“接受”，就可以进入攻打据点的最终阶段。

3.消灭据点头目莫尔·杰克森的场所就是之前去过的妓院，场景构造是一样的，就是人员配置有所不同，玩家可以考虑直接潜行到办公室解决杰克森，可以省点时间。

4.据点固定只能分配给卡珊德拉，占领这里之后，玩家开始能够收到回扣，但不需要急着去领，回扣就算不拿也会逐渐累积，等之后解锁并升级顾问，让其帮玩家一次过收齐即可。



海洛因

1. 剧情后学会窃听接线盒，实际上操作和开锁根本没分别，只是需要玩家身上至少有3个保险丝，地图上有大量保险丝分布，平常注意收集，一般来说足够玩家消耗。

2. 目标线人在受到攻击后会驾车逃跑，导致玩家要追上去，甚至要通过飙车来逼其开口，建议一开始就潜行到附近对准线人投掷燃烧弹，会将其烧进无法移动的濒死状态，再料理其他敌人即可对其拷问，省点功夫。

3. 之后摧毁海洛因存货的任务就是之后各种摧毁任务的模板，玩家只需要完全摧毁目标物即可，不一定需要杀光全场。同时目标物虽然需要靠近互动来进行燃烧，但实际上玩家可以直接用枪械将其击毁，效果是一样的，但效率更高。接下来制服线人的方法和之前的差不多，而且对方身边只有一个保镖，处理起来更简单，只是战斗会引来市民报警，所以最好搞定之后赶紧开溜。



4. 接下来会解锁两个击杀任务，鉴于击杀目标对据点产生的伤害最大，建议直接去两个点杀了目标就走，不需要和其他杂兵纠缠，反而是效率最快的。

5. 之后击杀据点头目的地点就是刚才消灭毒品的教堂，所以进攻路线是一致的，往后击杀这一类头目击杀的过程大同小异，攻略当中就不再赘述了，相信大家在经过这个阶段之后也已经习惯了游戏的节奏，往后的剧情任务之间，都会是由这一类任务作为铺垫。

击杀里奇·多赛特

1. 这个任务算是游戏中第一个击杀黑名单角色任务，关卡也不是之前那些重复利用的场景，而是一个正儿八经的关卡，所以建议最好先买一些升级，提升某一类枪械的精准度，为之后的战斗做好准备。

2. 一开始的区域建议直接在原本有两个敌人在对话的入口用步枪狙击下方的敌人，虽然节奏慢一点，但可以很安全地清掉相当一部分的敌人，然后再下去地形错综复杂的淹水园区和敌人交火。一路杀到碰碰车区域，进门附近又有两个敌人在对话，最好立刻用燃烧瓶杀死，然后在他们的站立点附近直接和场景里面的敌人对枪，这个位置比较安全，只要注意别被从右方绕过来的敌人袭击即可。

3. 绕出碰碰车出口会看到远处有两个敌人在挑衅，靠着出口附近的垃圾桶作为掩体，远远地对着他们丢一个燃烧瓶可以解决两个敌人，然后注意左边上方的敌人偷袭，一路靠着售货摊作为掩体杀过去，最终会到达丛林冒险区域。这里也是最后决战的场所，一路上会有大量的场景干扰，还好敌人不算神出鬼没，只要靠好掩体，小心场景上方出现的敌人打的冷枪，就可以顺利推进到和里奇·多赛特决战的阶段。

4. 这里的场景比较复杂，而且地面有水，所以除非燃烧弹是直接打在敌人身上，不然很难产生作用，建议还是直接用场景周旋，远远击毙敌人，千万不要被绕背包围。最后来到里奇·多赛特所在的房间，会看到有踢门提示，按下触发键后立刻举枪对房间里的多赛特射击，有可能在他来得及反击之前就将其打倒，但是房间里还有另外一个敌人，所以打倒多赛特后记得躲好，再处理掉敌人。之后和多赛特互动，触发剧情就可以将其杀死。



互相矛盾+就是这样的朋友

1. 和卡珊德拉对话之后，德拉山谷区正式成为了她的地盘，同时支线任务“我们没问题了吧”也正式开启。但如果玩家需要进行主线，就需要接着做“就是这样的朋友”任务，前去和多诺万对话并且阅读两份档案，分别属于另外两个副手伯克和维托，并且开启和他们的对应任务。这里建议先去做维托的任务“我们现在是伙伴了吗？”，开启顾问功能，方便聚拢资金。

我们现在是伙伴了吗？+勒索工会+违禁品

1. 维托被关在他自己的地盘里，外面有敌人看守，不过数量不多，从正门直接攻进去即可，确保下层没有敌人骚扰后直接撬开冷冻室的大门救出维托，就可以省掉清除其他杂兵的力气，顺便完成任务。

2. 之后就是老一套，开启两个据点任务，完成之后就可以帮助维托占下江河街。任务的内容没有太多新意，勒索工会加入了炸资料的任务，可以不清光敌人，来到目标附近安放炸弹然后逃走即可。同时这里玩家可以尝试不完成据点对应的两个打手任务，并最终引出据点头目，以完成“我进去了！”成就/奖杯，同时对另一个据点使用杀死所有打手的方式来引出头目，完成“折服他们”成就/奖杯。



抓住迈克尔·格雷科

1. 任务一开始就碰上了一场追逐战，玩家需要逮住格雷科，沿袭前文的追逐战介绍的方法，追上格雷科并且打爆他的车胎（这家伙开的还是林肯的车），然后直接将他打倒就可以触发剧情。

2. 之后玩家需要甩掉警察，仍然是追逐战的套路，只是这次变成了被追而已，难度和一般警察通缉差不多，还有维托提供火力支援，难度很低。接着开回维托的地盘触发剧情就可以解决格雷科，并且让维托占下江河街。

慌忙逃跑+重掌大权+私酒+保护费

1. 和伯克一起飙车的难度比恐吓一般线人要难一点，他的惊吓值上限比较高，所以玩家得保证自己的驾车过程足够惊险，从两辆车之间穿过去的特技动作是增加惊吓值的好选择，只要把车操纵得稳一点，在公路上就可以连续做出这种动作，让伯克的惊吓值蹭蹭地涨。

2. 之后去车厂和伯克对话，然后解锁私酒任务，之后和伯克的女儿尼基对话，获得私酒任务细节的同时也会解锁保护费任务。之后的内容就是老一套了，只是私酒任务加了个找到藏私酒的地图然后去摧毁营地的任务类别，但除非玩家想要获得据点最高收益，不然最好别做，因为要大老远地跑到沼泽区去。

击杀屠夫

1. 这是一场防守战，伯克会提供狙击援助，尼基会通过聚光灯照出敌人，所以玩家需要做的就是在屋顶守好，并且用这里默认配置的突击步枪在敌人靠近油桶时对油桶进行射击，将他们一一消灭即可，其中甚至连作为BOSS出现的屠夫也是一样蠢萌，进场的路上就会经过一个油桶，只要在他靠近油桶时及时打爆就可以让他进入濒死状态，等着玩家过去触发剧情。

精神寄托

1. “精神寄托”是一个纯粹的剧情任务，3个副手终于聚首，玩家也获得了进一步的分支任务。任务有三个可选，分别是“逝者已去”，“腐败检举”和“热橡胶和冷血”，这里选择先进行“逝者已去”。

逝者已去+枪+垃圾生意

1. 这个地区的任务比较烦人，不是因为内容麻烦，而是地形麻烦，四处都是山区，目的地看似近，实际上经常要绕远路。强烈不建议硬是走直线，本作的树木碰撞判定不够友好，车子走在树林里会被各种卡，还不如走公路。

2. 两个据点的内容都没有太大新意，其中垃圾生意增加了一个爆破废料回收厂的任务，但除了要求玩家逃出范围外再引爆外，和其他爆破任务没什么差别。找地图任务的后续一如既往地恶心，需要玩家前去沼泽区找藏起来的军火，而且和之前的私酒不一样，玩家如果不去找，很难达成让小头目登场的条件，所以难免要跑一趟，建议留到最后去搞。



抓到恩佐·康帝

1. 虽然原本目的是抓恩佐·康帝，但最后他竟然成了临时的战友，玩家需要在采石场的3个地点放置炸药，建议先从最上层开始往下层放，因为逃亡的车是放在下层。战斗的难度不算太高，但最好不要冲得太猛，毕竟空间比起一般室内场景要更开阔，留给玩家的掩体空间不是那么充足。之后的逃亡阶段，玩家可以选择走大门，也可以选择走隧道，个人推荐隧道，逃跑的难度相对低一些。



2. 甩掉追兵后，把恩佐·康帝带到目的地，任务完成。随后玩家需要面对第一次真正的分地盘，如果玩家有按照前文系统介绍中提示的那样，选好了目标地来分，相信这里不会遇到太大的问题。同时弗里斯科农场区的两个据点任务线也会解锁，但这里仍然先转向进行之前解锁的另外两个任务中的一个：腐败检举。

腐败检举+建筑生意+敲诈

1. 市中心区域的警力覆盖率和出警速度是新波尔多最高的地区之一，所以在这里最好把战斗局限在敌人区域之内，不要随便在市区大动干戈，不然可能会被警察缠住。

2. 在大厦之间会存在着不少违章建筑材料，由一些敌人看守着，在前往摧毁据点的各个项目途中，如果玩家发现地图上有代表着敌人的红点出现在建筑之间，都不妨去破坏一下他们看守的材料，一样可以降低据点的资产。同时一些小巷当中还有各种原本用来进行贿赂的钱袋，拿走之后也可以降低敲诈任务对应据点的资产。

击杀托尼·迪拉佐



1. 进入托尼·迪拉佐所在的酒店有两个方法，一个是通过正面直接进去，玩家手上有电梯的密码，但是这意味着玩家需要一路杀到顶层，而且每一次遇到的敌人都已经对玩家严阵以待。所以个人推荐使用潜行路线，先去杀死托尼·迪拉佐的新小头目，偷走他的车进入地下停车场，之后只要暗杀四个敌人就可以乘坐电梯来到上层，而且上层的敌人也不会进入警戒状态，要是玩家够高明，甚至可以一路潜到迪拉佐的房间前。

2. 进入迪拉佐的房间需要撬门，而且一进入他房间这家伙竟然赏了我们一枚火箭弹，不过是剧情固定没打中。没了这么惊人的重火力，他之后的表现就不太够看，直接用枪械把他打成濒死然后触发剧情，接着送他上西天吧。

3. 逃出酒店就没有进来时那么轻松了，需要一路杀出去，鉴于一路上环境复杂，建议最好步步为营。武器方面推荐使用射程覆盖面广的自动步枪，霰弹枪和狙击步枪在这个场景里的发挥都

不太好。但如果玩家能够使得一手好消声手枪，逃离的过程说不定会更轻松。杀出大堂之后，玩家还需要驾驶车辆逃离警察的追捕，一旦成功逃离，就会触发剧情，完成任务。

热橡胶和冷血+偷车+走私

1. 在提柯夫沃港玩家不时会遇到开着车的红名敌人，将其击毙可以有效减损偷车据点的资产，而分布在城区当中的各种走私货物如果被摧毁，也会对走私据点的资产造成一定的损伤，这是完成主要任务内容之外对于资产损耗的有效补充。走私据点的任务数量并不多，需要尽量摧毁每一个点当中的物资来保证资产损失足够引出小头目。

2. 完成了偷车据点之后，玩家需要和多诺万讨论一下击杀弗兰克・帕加尼的准备，最后会把玩家带向风琴鸟号，并让玩家在帕加尼的车子上安装追踪器。这是一个战斗强度算是中高的任务，最难的地方在于玩家需要杀入船舱的内部，而里面非常狭窄，很容易和敌人狭路相逢。而且玩家在装上了追踪器并且来到船上的甲板试图逃跑时，总是会莫名地被敌人发现，建议立刻坐上甲板上的车，从船头翘起的木板处直接飞跃到前面的货柜平台上，再通过前方的翘起飞到码头上逃走，只要脱离黄色光圈范围任务就算是完成了。



3. 之后再完成走私据点，弗兰克・帕加尼被迫从古巴跑回新波尔多处理已经濒临崩溃的走私业务，主线故事任务也由此开启。

杀死弗兰克・帕加尼

1. 追踪帕加尼的车是通过地图上金色圆圈的范围确定，随着玩家逐渐靠近目标，圆圈会变得越来越小，最后就能够锁定帕加尼的所在之处。接下来如果玩家在进攻时惊动了帕加尼，当玩家进入建筑物时，他就会驾驶自己的车子冲出藏身的建筑，引发一场难度不低的追逐战，需要紧咬他才能创造出射爆车胎的机会。不过就算玩家潜入到车库，在最后撬开通往车库的门时仍然会惊动帕加尼让其驱车逃走，所以其实两个过程没什么差别。只要把帕加尼逼下车，他就没什么战斗力了，将其打残然后触发剧情就可以完成任务。

天使丸+南部联盟

1. 这是在打下巴克莱磨坊区后解锁的两个任务，对应的是弗里斯科农场区的两个据点，在将他们都拿下之后，玩家就可以准备对付黑名单上的奥利维亚・马尔卡诺了。

2. 这个区域的战斗难度会比之前的区域高一些，作为前置任务的据点占领流程也略微加长了一点，可惜本质还是一个样，基本上还是各种杀和烧，尤其是南部联盟系列任务，就是杀一个个种族主义者的领军人物，建议注重效率的玩家可以拿上一把狙，每到一个任务地点远远把目标爆头就继续上路，很快就可以搞定。途中玩家还会拷问到任务发布人关注的目标进行集会的地点，可以中途回去和他交流，并开启一个额外的任务，不过内容还是杀杀杀。只是要求玩家在开始的阶段潜入到目标场



所当中，直到发现对方在进行非法的黑人人口买卖。这里笔者建议直接对需要拷问的目标丢一枚手雷，就可以将其背后的两个敌人和一屋子虽然是市民但明显是种族主义者的观众一起炸死，只留下炸不死的黑奴能活下来。之后敌人会对超市进行包围攻击，不过其实一楼东方的后门无人看守，可以从这一边潜行出去，最多杀死一两个敌人就可以脱围。

3. 后续的任务是调查三个地点，寻找被非法买卖的黑人，基本流程还是杀光看守，然后释放囚犯。其中位于地区左方中央的点是一个陷阱，玩家入内拿走了大笔的钱会有四个敌人突然出现展开偷袭，但可以用手榴弹解围突破。

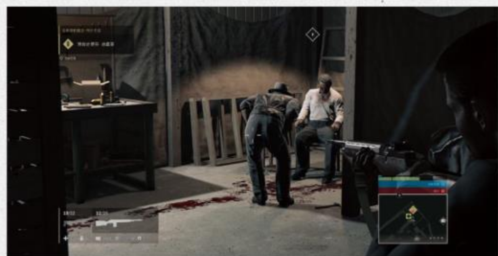
击杀雷米・杜瓦尔



1. 任务的第一步比较好玩，基本上就是守株待兔，玩家只要呆在黄色的圆圈区域里，自然会有南部联盟助祭送上门来，鉴于他们太喜欢呆在车上，其实一个手雷已经基本可以解决问题，如果还有没炸死的，补两枪就好。南部联盟助祭因为可以拷问，所以只会进入濒死状态，但绝对不会死。

2. 问清楚雷米・杜瓦尔的所在地，就可以前去单刀（其实是双枪）赴会了。集会的现场有不少守卫，不过在进入现场的斜坡处其实有两条路，建议走不通向正门的右边小路，可以绕到集会现场的右侧面，立刻往右走，沿着石塔走到最上层，用枪把在舞台上大放厥词的雷米・杜瓦尔打成濒死，再居高临下一个个料理其他敌人。当然这个打法需要步枪支持，突击步枪或是狙击步枪都可以。如果玩家有条件，还可以在楼梯上放两个C4，有敌人敢走上来就直接炸飞。之后下去和杜瓦尔互动，就可以触发剧情并完成任务。

击杀奥利维亚・马尔卡诺



1. 这个任务是紧接在“击杀雷米・杜瓦尔”后触发，而且要在完成之后才可以把弗里斯科农场区当做地盘分配，所以事不宜迟，立刻做下去吧。

2. 任务本身其实前半段就是剧情向的内容，玩家只需要进行一些简单的互动，没有战斗内容。直到玩家进入到奥利维亚的办公室后才能够大开杀戒。这个阶段难度不算太高，而且记得在杀光杂兵并且和奥利维亚触发剧情之后，从另一个门逃走时，需要进行踢门，而门后就有一个敌人，建议玩家换上霰弹枪或是突击步枪这种爆发力高的武器，就可以在这里完成成就/奖杯“未能预见”。而如果玩家采取击倒的方式解决这个敌人，后面的两个敌人不会进入战斗状态，玩家还可以对其发动潜行击倒。之后玩家还需要前去拯救迪嘉莫。注意最后驱车逃走的阶段，看到有特警车拦路后要立刻右转，特警车后方也是死路，只有右边能走通。逃离警察追捕后，可以考虑换车，因为十有八九车子已经在之前的追逐中被打爆胎了。

击杀托马斯·伯克/维托·斯卡莱塔/卡珊德拉



1. 如果玩家一直奉行给单个副手地盘的路线，那么到了现在就应该会出现其中一位副手叛变了，玩家需要去亲手处理掉这个麻烦。注意，副手对应的合伙人在这个时候也会变成敌对状态，无法使用其对应的功能，相应的帮助效果也会消失。叛变的副手会在他或她的大本营和玩家背水一战，但是有时候也会在路上派出手下袭击玩家。当玩家击败其大本营中的所有手下并且把对应的副手打入濒死状态，就可以与其互动并触发剧情，见证其死亡的一刻。走均衡路线的玩家请无视这一段。

有趣的是，当玩家杀死对应的副手后，其所代表的合伙人却会变回正常运作，可以理解为对方改为承认林肯才是他们的老大。

另外，如果玩家继续在打下一片地盘时还是分配给地盘最多的副手，另外一位也会叛变，任务内容如上文。

毒品+色情交易

1. 这是对应法语区地盘的两个据点，完成后就可以解锁"杀死法官"的任务。两个据点本身的内容乏善可陈，还是各种烧和杀。其中毒品据点的任务数量不太充足，所以玩家最好记得发掘一下小巷里面的毒品交易，将其货品摧毁可以令据点的资产下降。同时街道上还有乘坐着可以击杀目标的车辆，某些可以直接下手，某些需要跟踪，而消灭两者都可以降低对应据点的资产。

杀死法官

1. 挺没技术含量的一次暗杀，只要紧跟法官，他就会作死，命令护送他的警车离开，让他去小巷子里买毒品。趁着他在车里和毒贩子交易的时候一枚手榴弹扔过去车底就解决了，而且不会引起警察追捕，只要逃出黄色圆圈范围即可。在他作死之前好好跟着车队走就行，别撞车和作出其他引起警察注意的事情就不会有意外。

杀死"叔叔"娄·马尔卡诺



1. 杀娄·马尔卡诺就比法官麻烦不少。一开始的炸卸煤机部分没有难度，但是打完赌场第一波战斗，要从楼梯上到第二层的时候就比较麻烦，上去之后只有非常小的挪腾空间，敌人却会从两边向玩家包抄，非常难搞。个人建议如果觉得战况不利可以选择重新回到楼下，尝试把敌人引到二楼的栏杆处，这样就算敌人居高临下，起码只能从楼梯一条路下来，对付起来比较不会手忙脚乱。

2. 后面在游轮外围平台的战斗也比较凶险，一来是躲避空间较少，二来时不时船还晃一下，影响瞄准。战略和之前打二楼类似，不要冒进，一点点把敌人引过来，保证自己只需要一面受敌，就能够轻松战胜敌人。

3. 船爆炸后的沼泽潜行阶段其实非常简单，紧贴木头残骸，从右边小心翼翼绕到娄的背后，然后走过去触发互动，就可以观看剧情影像并完成任务。

我的名字是林肯·克莱

1. 这个任务和之前南方联盟助祭的任务基本上是一样的，还是在指定范围游逛，目标过一段时间自然会来追击玩家，不过他们这次人数会多一点，一共有三辆车，所以觉得战况不妙就果断呼叫杀手小队来吸引火力吧。把圣安吉洛打成濒死后与其互动，就可以把这个目中无人的毒枭活活整死。

赌博+黑市

1. 属于南城区的两大据点，其中黑市因为有偷货车的任务类别，勉强算是有点新意(其实过程蛮无聊的)，赌博就无聊多了，而且又出现要玩家千里迢迢去一趟沼泽的任务，实在是让人喜欢不起来啊。

营救阿尔瓦雷斯

1. 这个任务融合了攻坚和追逐战，前一部分其实难度相对高一些，场景虽然严格来说只有一条路，但是沼泽地形使得周边过于开放，玩家的火力很难兼顾所有敌人，必要时可以用杀手小队来吸引一些火力。而逃亡部分建议玩家有条件的话把自己的车辆尽量再改造得全面一些，敌人的进攻意识比起游戏中的另外几场追逐战是比较强的，但如果玩家的车够快又不会被爆胎，甩掉他们还是很简单的。



2. 如果玩家有兴趣，可以趁着把阿尔瓦雷斯送到神父家中时趁机和他聊聊天，不过他们最后只会发现两人已经渐行渐远了。

击杀汤米·马尔卡诺

1. 这应该是击杀马尔卡诺家族成员的任务中最简单的一个，玩家实际上需要战斗的部分很短，反倒是有机会打上三场地下拳击。不过可惜的是，或许是因为游戏设计上没有考虑这么深，本作有一个秒杀对方的方法，就是先让对方攻击，按下Y键/△键反击之后，立刻蓄力发动野蛮击倒，林肯就会一招秒掉对手，连作为关底BOSS登场的冠军掘墓者沃恩也只能扛上两下。

2. 之后的部分就更简单了，上下摆动左摇杆来摩擦绑住林肯双手的绳子，在汤米·马尔卡诺的手下打了林肯一拳之后，就会出现近战攻击判定，使用后可以立刻抢到对方的手枪，对着还在其他房间的敌人快速射击把他们爆头，最后把汤米·马尔卡诺也打趴下，然后就可以和他互动看剧情了。

3. 从火海逃出去的这一段路程建议多多射击敌人的手臂，因为这里的敌人会不时使用燃烧瓶，打中其手臂就可以让其掉出手中燃烧瓶将自己烧死，凑够10个就能解开"爆炒"成就/奖杯。逃出拳击馆之后，玩家还需要逃过警察的追捕，不过因为拳击馆门前就有一台不错的敞篷跑车可以使用，所以逃脱的过程不会太艰难。一旦逃出警察的追捕和黄色圆圈范围，任务就算是完成了。



击杀萨尔·马尔卡诺



1. 这是游戏当中的最后一个任务了，所以战斗难度也是最高的。但是不同于之前的建议，这一次个人感觉玩家最好在前去萨尔·马尔卡诺所在的赌场前，把所有的东西都买好，包括防弹衣。因为本作有个很奇怪的地方，如果你在赌场召唤这些合伙人，他们有可能真的会和你一样直接穿过大桥从新波尔多一直开到赌场，光是等他们过来都要等半天，还不如直接先买了。

2. 另外通往赌场的大桥是解开一些成就/奖杯的好地方，例如使用德里奥茶花女，玩家可以在桥上轻松达成“358 订制”、“新波尔多漂移者”和“转的漂亮”，之前没有完成的玩家可以在这里补一下。

3. 最终战分为了几个阶段，最开始的部分是赌场大堂，这里敌人强度不高，但是有着两层结构，而主要入口太窄，会被敌人火力压制。但玩家其实可以通过右边的手脚架来到二楼和敌人展开对攻，能够一定程度上避免下层敌人的骚扰。如果你觉得想赌一下杀手小队会在附近刷新，那也可以召唤他们来帮忙一起攻坚。

4. 当玩家来到大堂通往中庭的入口时，这里会瞬间刷新一批敌人，所以在靠近门口时手里要捏好手雷直接扔过去清场。后面玩家会看到一台放在展览台上的车。这时候玩家有两个选择，一个是不管车，谨慎地用远程武器一步步在走廊推进，另一个就是坐上车不管三七二十一直接往前冲，还能够触发一段特效。不过冲过去后会四面受敌，比较作死，所以大家最好想清楚再动手。

5. 沿着走廊前进，就会来到中庭。这里是一场硬仗，吉奥尔吉会在二楼的办公室不停放冷枪，同时一楼和二楼平台都有着不少敌人，而且在玩家打到一定阶段之后，中庭左边和右边的门都会分别刷出一批敌人来。所以这里切忌冲得太前，最好留在走廊口附近和敌人周旋，直到确定敌人数量不多后才主动出击。除此之外，记得不要贸然靠近吉奥尔吉所在办公室下方的舞台，那是通向办公室的楼梯，一靠近里面就会刷出几个敌人。

6. 等到清完敌人，就可以靠近舞台，杀光涌出来的敌人，然后来到办公室。这里还会有几个敌人以及手持机枪的吉奥尔吉，不过还好他们火力都不算猛，别贸然冲进去就不怕被集火秒杀，必要时记得用手雷开路。等到把吉奥尔吉打入濒死状态，就可以和他互动并触发剧情影像了。

7. 吉奥尔吉死后，游戏当中也就不再有战斗了，最后和萨尔·马尔卡诺的所谓“对决”，其实就是一段剧情影像。当影像结束之后，玩家就可以和萨尔互动，并将他处决，终于报了大仇。而如果玩家一直不动手，不甘受辱的萨尔甚至会拿起枪直接爆掉自己的头，真不愧是一代枭雄。前往电梯处离开赌场，最终任务就此结束，不过游戏的故事，还尚未完结。

后下手遭殃

1. 这是一个纯剧情任务。玩家需要决定林肯的未来，明面上的选择有 2 个，一个是远走高飞，抛开一切寻找新人生，一个则是接过马尔卡诺家族的大权，成为新波尔多新的地下君王。不过实际上这是 3 个选择，因为选择统治黑道之后，玩家还需要再和副手(视玩家的地盘分配，最少有 1 个，最多有 3 个)会面时，选择是和副手一起共同统治新波尔多，还是独掌大权。遗憾的是，目前游戏似乎在安排独掌大权时出现了 BUG，玩家如果选择杀掉副手一个人掌权，就会立刻重新回到沙箱界面，既不会触发结局动画，也并不会解开“后下手遭殃”剧情奖杯，因此想要拿成就/奖杯的玩家只能够在远走高飞和共同统治之间作出选择了。希望这个 BUG 能够在日后被修复。

成就/奖杯指南

成就/奖杯综述

《黑手党Ⅲ》的成就/奖杯难度有个很直观的体现之处，那就是大量的剧情成就/奖杯，占去了列表大约三分之一的比例，因此本作的全成就/白金难度自然也不会太高，但是——别看它浓眉大眼的，可错过成就/奖杯竟然有超过 10 个，而且游戏本身需要玩家打两周目，耗时不少，所以总体而言只能算是一款做好功课的情况下比较好全/好白的作品，远远算不上神作。值得一提的是，游戏本身没有难度要求成就/奖杯，也没有全收集成就/奖杯，所以玩家不需要把精力花费在收集花花公子和寻思如何面对艰难的战斗上，直接选择简单难度和自动瞄准即可轻松完成游戏。最后提醒一下，部分成就/奖杯存在着偶然性的 BUG，例如 5 秒爆 5 个头的“Recruited to 5th SFG”就有玩家报告在完成条件之后却没有解锁，不过因为是技巧性成就/奖杯，遇到这个问题的玩家可以不妨重新多试几次看看。

成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
及时行乐	白金	获得此奖杯外所有奖杯
后下手遭殃	100/金	剧情解锁
升天路上再祈祷	15/铜	剧情解锁
美丽新世界	15/铜	剧情解锁
鱼儿也得吃东西	15/铜	剧情解锁
人人都会把这当回事	15/铜	剧情解锁
我的名字是林肯克莱	15/铜	剧情解锁
为时已晚	15/铜	剧情解锁
可怜的混蛋	15/铜	剧情解锁
燃烧汽油弹	30/银	剧情解锁
绝对刺激	30/银	剧情解锁
事已至此	40/银	剧情解锁
必做之事	15/铜	剧情解锁
重温旧事	15/铜	剧情解锁
慌忙逃跑	15/铜	剧情解锁
我们是伙伴	15/铜	剧情解锁
遵命，老板	15/铜	解锁所有合伙人，剧情解锁
爱尔兰共和军从不求人	25/铜	完成所有伯克的支线任务
帮我个忙	25/铜	完成所有维托的支线任务
.45 在我手上	25/铜	完成所有卡珊德拉的支线任务
库存现金	10/铜	钱包与银行中的金钱共计达到150,000 美元
宝贝，你有钱了	10/铜	赚取500,000 美金
诈骗者	15/铜	从一个据点赚取最大化利润
花钱如流水	15/铜	花掉至少500,000 美元
大赢家	15/铜	从一位副手手上赚取10,000 美元
新老板	15/铜	招募16名据点头目
又是一天	15/铜	招募15名提供生意情报的线人
万无一失	15/铜	杀死所有据点头目
不能信任告密者	15/铜	杀死15名提供生意情报的线人
358订制	15/铜	驾车用120mph的速度持续行驶20秒
测试减震器	15/铜	驾车完成50米跳跃并安全着陆
新波尔多漂移者	15/铜	驾车漂移至少5秒
转的漂亮	15/铜	高速驾驶时转弯 180 度并且不撞到任何东西
破坏者	15/铜	完成10次载具破坏
连击专家	15/铜	用击倒杀死 300 名敌人
嘘	15/铜	对敌人使用 100 次暗杀
关上的匣子	15/铜	完成50次野蛮击杀
折服他们	15/铜	杀死所有打手以彻底削弱一个据点
我进去了!	15/铜	不杀死任何打手的情况下突袭一个据点
标准交流	15/铜	剧情解锁
加入绿色贝雷帽5分队	15/铜	5秒内完成5次爆头
愿你胃口好!	15/铜	丢一具尸体喂鳄鱼
下次游快点	15/铜	被鳄鱼吃掉
传递信息	15/铜	连续进行 3 次及以上野蛮击杀
代码 112	15/铜	偷一辆警车
保险事故	15/铜	被警察追超过2分钟后逃脱
爆炒	15/铜	使10名敌人被自己的汽油弹杀死
好时光	30/银	剧情解锁
和古巴的牵连	15/铜	剧情解锁
战争开始	15/铜	把雷米·杜瓦尔烧死在十字架上
新墨西哥的耶稣会	15/铜	剧情解锁
未能预见	15/铜	踢开门后2秒内杀死一名敌人
共同进退	15/铜	确保所有副手存活，直到任务“事已至此”
只有你和我	15/铜	确保只有一位副手存活，直到任务“事已至此”
信任	15/铜	1位副手达到忠诚阶段
家	15/铜	3个副手都达到忠诚阶段

MONSTER HUNTER STORIES

本作为“《怪物猎人》系列”首次挑战RPG领域的衍生作。清新的卡通风格渲染、熟悉的音效与怪物让系列老玩家会心一笑。下面为各位读者带来本作的系统解说以及流程攻略。碍于篇幅限制，部分详细资料无法列出，更多详情请关注《掌机王 Plus4》的攻略透解部分。

攻略透解 GUIDE THROUGH



怪物猎人 物语	Capcom	角色扮演
3DS　モンスターハンター ストーリーズ		日版
2016年10月8日	本地1人、在线1~2人	对应年龄：全年龄
售价为6264日元		

基本操作

键位	功能
左滑杆	移动/选择项目
十字键	移动镜头/选择项目
L	镜头左回转
R	镜头右回转
A	确认/采集/执行骑乘技能
B	取消/下蹲、站立/执行骑乘技能
Y	呼出随从怪物/骑乘、落下/长押时同时执行呼出与骑乘动作/使用羁绊技
X	主菜单/战斗加速

系统详解

主界面



①主线目标。

②イノリの壶发动的加成效果。

③当前怪物蛋数量/最大携带数。

④随从怪物的名字、HP情报。

⑤当前生命点状况。

⑥主人公的名字、HP情报。

アイテム：确认、使用当前持有的道具。

调合：调合道具。

装备：变更主人公的装备与护石。

バトルポーチ：战斗口袋，选择战斗中使用的道具。

あらすじ：确认故事梗概。

サブクエスト：确认接受中或是已完成的支线任务。

ステータス：确认队伍的能力值。

モンスター图鉴：确认野生怪物或随从怪物的情报。

ライターカード：确认或编辑自己的骑手卡片。

オプション：调整游戏的各种设置。

ライターノート：确认游戏教程。

ゲームを终了する：返回标题画面。

战斗相关

战斗界面

①选择随从怪物的技能。

②选择攻击目标和攻击类型。

③使用技能。

④更换随从怪物。

⑤使用道具

⑥逃跑。

⑦羁绊槽，蓄满后能进行骑乘或使用羁绊技。



三种攻击类型

在本作中，无论是敌我方的普通攻击都分为三种类型，分别为红色的力量（パワー），蓝色的速度(スピード)和绿色的技巧(テクニック)。三种攻击类型互相克制，具体克制关系可以在战斗中随时参考右图。骑手或随从怪物的部分技能也划分进三种类型里，但显示为黄色的技能则是无属性，没有任何克制关系存在。简单来说，本作的普通攻击包含部分技能的对弈就是猜拳战斗，只要熟知对手的出招倾向就能在正面对决中占很大优势。下面来介绍一下从攻击类型中衍生的战斗方式。



● 正面对决（真つ向胜负）

当攻击目标的攻击对象也是攻击者本人（A→B，B→A），并且均使用三种属性之一的攻击时，就会触发正面对决。正面对决遵循三种类型的克制关系，比如说攻击者使用力量攻击，目标使用技巧攻击时，那么攻击者就会在本场正面对决中胜出。正面对决无论胜负，两者都会受到伤害，但胜出者受到的伤害减少，给予的伤害增加，并大量增加羁绊槽。如果对象在正面对决中连续3次战败的话，就会进入倒地状态，此时受到的攻击都会变成会心一击，如果是敌方怪物进入倒地状态的话，攻击它还能获得掉落物。



● 双重夹击（ダブルアクション）

如果骑手和随从怪物使用同一种类型的攻击去攻击同一目标，并克制目标的攻击类型时，就会触发双重夹击。触发双重夹击后，攻击目标受到大伤害，并且行动直接无效，羁绊槽大量增加。在1对1的对决中，最理想的状况就是触发双重夹击，但要注意攻击双方都必须要使用普通攻击。如果随从怪物使用的是某类型的技能，那么即使骑手使用同一类型的攻击也不能触发双重夹击。



◆ 战斗中的特殊状况 ◆

本作在战斗中会随机触发特殊的QTE，这种情况被称为“特殊状况”。根据敌人的类型不同，QTE内容也会不同，分为以下三种类型。

力量对决（力比べ）：在限制时间里进行A键连打，让我方的蓝色槽压过敌方的红色槽就能胜利。胜利后给予敌方伤害，并增加羁绊槽。

飞行对决：随从怪物和敌方均拥有骑乘技能“飞行”时概率触发，在限制时间内交替连打L、R键，让我方的蓝色槽压过敌方的红色槽就能胜利。胜利后给予敌方伤害，并增加羁绊槽。此特殊状况有一定诀窍，L、R键交替连打的速度不要过快。

吐息对决（ブレス対決）：随从怪物和敌方均拥有吐息系技能时概率触发，在限制时间内转动左摇杆，让我方的蓝色槽压过敌方的红色槽就能胜利。胜利后给予敌方伤害，并增加羁绊槽。



◆ 羁绊槽 ◆

故事中存在骑手与怪物之间的“羁绊”，而羁绊槽正是这份羁绊在游戏中的体现。要使用技能或进行骑乘都需要消耗羁绊值，羁绊值在每回合战斗中都会增加，但如果在正面对决中胜出、触发双重夹击、在特殊状况中胜出就能大幅增加羁绊值，对随从怪物使用道具也能增加相应的羁绊值。

骑乘与羁绊技：在战斗中，当羁绊槽蓄满时，玩家就能按Y键进行骑乘（ライドオン）。骑上随从怪物后虽然无法使用道具或技能，但HP会回复，攻击力和防御力都会上升，免疫异常状态，并能使用强力的羁绊技。最重要的是骑乘后玩家能自由进行三种类型的攻击，熟知敌方的攻击倾向后就能更轻松地打赢正面对决。骑乘后每赢一次正面对决，羁绊技的等级就会上升，等级越高羁绊技的威力也就越高，最高达Lv3。相反，要是在正面对决中多次战败，骑手就会被强行解除骑乘状态，HP归0时同样。

◆ 生命点 ◆

和本篇中猎人拥有3次讨伐机会一样，本作战斗也拥有复活机制。骑手或随从怪物在HP归0时不会直接战败，而是消耗上屏幕下方中央的生命点。玩家最多拥有3个生命点，一场战斗中把3个生命点全部消耗完才算战败。生命点在战斗结束后不会自动补充，需要返回自宅（マイハウス）休息或是使用道具“气合のカタマリ”才能回复。

◆ 武具 ◆

即武器与防具，这两者可以在武具屋购买或生产获得（流程开启），在主菜单可以自由变更装备，在自宅里可以更改装备的颜色。武具的强化机制和《怪物猎人×》相同，均是以素材点数升级强化。装备上和当前搭档的随从怪物相同的武具时（比如战斗随从怪物是狱狼龙，骑手装备狱狼龙装），就会产生特殊效果，该随从怪物使用技能时消耗的羁绊值减少。

护石：和本篇相同，护石带有各种各样的被动技能，能够进一步强化骑手的能力值。护石能够在地图上的采掘点获得。

武器连段：本作仅收录四大类武器，分别是大剑、片手剑、锤子和狩猎笛。而这些武器都具有各自的连段，连段即是通过力量、技巧、速度攻击的不同组合而形成的大威力攻击，比如锤子在连续使用3次力量攻击后就可触发武器连段，第三锤的威力要比之前大得多。武器的技能书需要通过完成各地人们的委托来获取。下表简单介绍一下四大武器以及连段的触发方式。

● 大剑

注重攻击的重型武器，最大的特点就是拥有各种属性的全体攻击，清理杂兵时相当有用。

连段：①力量→力量→技巧；②技巧→技巧→速度；③速度→速度→力量

● 片手剑

具备主动防御技能，是最为安定的武器。由于后期的敌人不仅具有高攻击力，还拥有1回合2动的特性，因此防御力偏低的骑手很可能会被一击秒杀，防御技能在后期经常能起到保命的作用。除防御以外，针对各个怪物种族的特攻系技能也能在一定程度上弥补输出不足的缺点。

连段：①速度→速度→速度；②速度→技巧→力量；③速度→力量→技巧

● 锤子

攻击力最高的武器，有各种大威力的单体攻击技能，还有牺牲防御提升全体攻击力的技能。

连段：①力量→力量→力量；②力量→速度→技巧；③力量→技巧→速度

● 狩猎笛

辅助型武器，根据武器不同，能使用各种Buff系技能，本身攻击力也不算低。狩猎笛的连段还带有旋律效果，在触发连段伤害的同时也能强化我方。

连段：①技巧→技巧；②技巧→速度→力量

◆ 道具 ◆

在本作中，场景内使用的道具和战斗中使用的道具并非完全相同。战斗使用的道具收容在专门的战斗口袋（バトルポーチ）中，想在战斗中使用道具，要事先开启主菜单把目标道具放入战斗口袋里。战斗口袋只有10格位置，换而言之每次战斗只能携带10种道具，并且数量有所限制，战斗结束后数量才会从仓库里补充。因此每场战斗要携带什么道具，需要玩家慎重思考。

◆ 调合 ◆

和本篇相同，本作能通过调合，使用场景里的各种素材调合出各种实用道具。调合所需素材已在游戏中的调合配方里列出，这里不再阐明，下表列出调合配方（调合书）的获得方法。

注：调合羁绊珠的配方“传承法”位于各地的宝箱内，位置可参考流程攻略部分的“场景宝箱”一表，此处不再列出。

●调合书取得方法

调合书名称	可调合道具	取得方法
旅の始まりセット	回复药、生肉寿司	故事流程取得
ライダ–のメモ	ペイントボ–ル、けむり玉	故事流程取得
グレ–トな回复药	回复药グレ–ト	完成“【依赖】砂漠の果实”，委托对象是シャク–ド的旅の商人
治疗の手引き・上	解毒药、マヒ治し药、热血サプリ	完成“【依赖】フラチなチョウサ”，委托对象是ハンタ–ズギルド的メル
治疗の手引き・中	元气ドリンコ、目药	完成“【依赖】万能マカライト”，委托对象是フルクライトジオ村的うっかり者のハンタ–
治疗の手引き・下	やけど药、爆破落とし洗剂	完成“【依赖】龙を杀す实”，委托对象是フルクライトジオ村的お人よしのハンタ–
ホットな健康法	ホットミスト	完成“【依赖】健康の秘诀”，委托对象是ギルデカラン的优しいおじいさん
ク–ルな健康法	ク–ラ–ミスト	完成“【依赖】闪き刺激クイズ！”，委托对象是アルブラクス村的留守番アイル–
广域回复の基础	回复の粉	完成“【依赖】不稳な赤い影”，委托对象是ハンタ–ズギルド的マフィ
广域回复の应用	生命の粉尘	完成“【依赖】毒々パニック”，委托对象是クプ二村的こわがりなアイル–
广域回复の极意	生命の大粉尘	完成“【上位依赖】无间の狱狼龙”，委托对象是ハンタ–ズギルド的シモ–ヌ队长
气合のカタマリ	气合のカタマリ	完成“【依赖】ひんやり冰结晶”，委托对象是タルジュの秘汤的温泉好きのハンタ–
狩りに生きる春号	鬼人药、硬化药、俊足药	完成“【依赖】ねじれた黑き恶魔”，委托对象是アルブラクス村的へなちょこハンタ–
狩りに生きる夏号	高级砥石、活力剂	完成“【依赖】怒りのタックル”，委托对象是クプ二村的タフなアイル–
狩りに生きる秋号	秘药	完成“【依赖】别格の绿毛兽”，委托对象是ハンタ–ズギルド的すご腕ハンタ–
狩りに生きる冬号	いにしえの秘药	完成“【上位依赖】新たな试练3”，委托对象是ハクム村的ダン先辈
火药师の教え	大タル爆弹、音爆弹、闪光玉	完成“【依赖】危险なタックル”，委托对象是シャク–ド的旅の商人
トラップの美学	落とし穴、シビレ罠、マスイ罠	完成“【依赖】书士队队长の过去”，委托对象是ハンタ–ズギルド的シモ–ヌ队长
暗杀仕事人	毒投げナイフ、マヒ投げナイフ、眠り投げナイフ	完成“【依赖】ウロコトルの讨伐”，委托对象是フルクライトジオ村的お人よしのハンタ–
ワクワクお料理书	リュウノラ–メン、サシミの活け造り	完成“【依赖】タマゴはまあるい”，委托对象是ハクム村的心配性のライダ–
スクスクお料理书	キノコハチノコ煮、タン盐トマト	完成“【依赖】猛烈なる矢尻たち”，委托对象是タルジュの秘汤的腰痛もちのハンタ–
ドキドキお料理书	マグロ岩盐焼き、スパイシ–团子	完成“【依赖】水兽の研究”，委托对象是フルクライトジオ的观察好きな男の子
モリモリお料理书	石焼きウオ、冰结晶キノコ	完成“【依赖】影の盾役者”，委托对象是フルクライトジオ的内气なハンタ–
ガツガツお料理书	クイ–ンパエリア、キング风ステ–キ	完成“【依赖】动かざる者”，委托对象是リヴェルトの家的世话焼きアイル–

◆ 异常状态 ◆

名称	日文名	效果
麻痹	マヒ	一定几率行动不能，持续数回合
毒	毒	每回合损伤HP，持续数回合
烧伤	やけど	每回合损伤HP，持续数回合
睡眠	睡眠	行动不能，一定几率或被攻击时苏醒
过热	暑さサボリ	火山场景特有的异常状态，一定几率行动不能
过冷	寒さサボリ	冰雪场景特有的异常状态，一定几率行动不能
盲目	目潰し	命中率下降，持续数回合
爆破	爆破やられ	数回合后承受固定伤害
特技封印	特技封じ	不能使用技能，持续数回合

培育相关

◆ 怪物蛋 ◆

本作的卖点就是能和本篇的各种怪物搭档，让它们成为随从怪物（オトモン）。要获得随从怪物只能通过孵蛋的方式，在地图场景各处都会随机出现怪物的巢穴（モンスターの巣），从最深处タマゴのありか可以挖到怪物蛋。虽然巢穴里能多次挖蛋，但1个巢穴里最终能带出去的只有1个蛋，所以想要挖到好的蛋通常需要多挖几次，根据ナビル–给予的信息来判断蛋的质量。挖到蛋后返回据点的厩舍就可以孵化啦！孵化怪物蛋时敲击触摸屏或连打A键可以随机提升孵化怪物的能力值。下面来介绍一下蛋的属性，方便玩家判断怪物蛋的品质。



●怪物蛋属性值

一般普通的怪物巢穴里挖不到素质好的蛋，要进入怪物的珍稀巢穴（巢穴显示金色）才有高几率挖到好的怪物蛋以及亚种怪物。

蛋纹（模样）：决定怪物的种族。

颜色：决定怪物的种类。

重量（重さ）：决定怪物蛋拥有的遗传孔和因子数量，越重的蛋孔和因子也越多。因此挖蛋的优先顺序应该是：**とてもおもい>おもい>ちょっぴりおもい>ふつう>ちょっぴり轻い>轻い>とても轻い**。

气味（ニオイ）：决定怪物蛋遗传因子的质量，味道越大的蛋因子质量越高。因此挖蛋的优先顺序应该是：**スゴくニオイ>いいニオイ>すこしニオう>ニオイのある>ニオイがしなくて**



●蛋纹对应种族

蛋纹	对应种族	蛋纹	对应种族	蛋纹	对应种族
	草食种		兽龙种		海龙种
	牙兽种		鋏角种		牙龙种
	鸟龙种		两生种		古龙种
	飞龙种		鱼龙种		

●各地图出现的怪物蛋

注：此处列出的是包含通关后的流程，珍稀度高的怪物蛋在通关前或是经过一定流程前是挖不到的；为方便对比游戏原文，此处不列出怪物的中文名；*代表必须在一周目通关后才会出现的怪物蛋。

ボルデの丘：アプトノス、アオアシラ、イャンクック、イャンクック亚种、ドスランポス、ナルガクルガ、バサルモス亚种、リオレウス亚种、*セルレギオス。

ダルジュ雪原：ウルクスス、ザボアザギル、フルフル、フルフル亚种、ドスファンゴ、ティガレックス。

モンソ–ネ平原：クルペッコ、ネルスキュラ、ロアルドロス、リオレイア亚种、ボルボロス、ドスゲネポス、ナルガクルガ亚种、ジンオウガ、ベリオロス亚种、*キリン、ゲリョス、ババコンガ。

クバ砂漠：アプケロス、ポポ、ボルボロス、ドスゲネポス、ドスガレオス、ディアブロス、ディアブロス亚种、ネルスキュラ亚种、リオレイア、*モノブロス。

ドヴァン火山：ドスイ–オス、ウラガンキン、バサルモス、グラビモス、ティガレックス亚种。

にくきゅうビ–チ：ドスジャギィ、ケチャワチャ、ロアルドロス亚种、ラギアクルス、ラギアクルス亚种。

セリオン山：ドスバギィ、ベリオロス、ボルボロス亚种、イビルジョ–、ブラキディオス、ジンオウガ亚种。

●麒麟、千刃龙、一角龙获得方法

此处介绍的为一周目通关后才能获得的随从怪物，金、银火龙的获得方法在流程攻略后。

麒麟（キリン）：一周目通关，前往**モンソ－ネ**平原的**コベニ－**区域挖古龙种蛋纹的怪物蛋。仅出现在怪物珍稀巢内。

千刃龙（セルレギオス）：一周目通关，接下**オムナ**村长的任务“【依赖】天升**る**苍**き**炎”；完成后从**ダン**先辈处接下任务“【依赖】新**たな**试练 1”；完成后从**ダン**先辈处接下任务“【上位依赖】新**たな**试练 2～4”，完成这三个任务后千刃龙的怪物蛋就能在**ボルデ**の丘挖到。

一角龙（モノブロス）：一周目通关，接下**ノルム**村长的任务“【上位依赖】二度目の悲剧”；完成后接下**ノルム**村长的任务“【上位依赖】**サンド タイム**”。完成这两个任务后一角龙的怪物蛋就能在**クバ**砂漠挖到。

●精准获取怪物蛋的方式·怪物归巢

一般来说随从怪物都通过挖怪物蛋随机获得，这样玩家就会烦恼不一定能挖到自己想要的怪物，但如果触发归巢的话，就可以精准获取目标的怪物蛋了。所谓归巢是指讨伐怪物后，怪物有一定几率返回自己的巢穴，下屏幕会有绿色标记显示归巢怪物的巢穴，前往这个巢穴的话就能挖到归巢怪物的怪物蛋，以此获得想要的随从怪物。每种怪物都有其提升归巢率的讨伐方式，比如狱狼龙的是让其陷入视觉模糊的异常状态下讨伐，就能提升其归巢率。除怪物有个别方式外，通用的还有使用染色球（**ペイントボ－ル**），在怪物血量低下时对其投掷，无论什么怪物都会提升归巢率。除此之外，装备雌火龙、金火龙装也可以提升怪物的归巢率。



◆ 羁绊遗传因子（绊遗传子）◆

每只随从怪物都有一个九宫格形式的羁绊遗传孔，孔里埋有羁绊遗传因子。每个遗传因子都具有能力值加成的功效以及独特的主、被动技能，通过传承仪式可以把一个随从怪物的遗传因子转移到另一个随从怪物身上，从而让它习得原本无法学到的技能。

●宾果加成（ビンゴボ－ナス）

育成里最有学问、也是最需要刷刷刷的一个系统。特定颜色和种类的遗传因子连在一起的时候，就会触发 Bingo 效果，也就是宾果加成，这种加成会进一步增强随从怪物的能力值或技能威力。同样颜色的宾果加成为属性威力加成（惟独无属性宾果是速度加成）；同样图标的宾果加成是三种攻击类型的加成。但要注意同一只随从怪物，同样的宾果加成只能触发一次，比如九宫格里填满紫色的龙属性遗传因子，看起来是触发了很多条龙属性的宾果加成，但实际上系统只会计算 1 条宾果加成。因此同样的宾果加成，1 只怪物只需要 1 种即可。

除此之外，遗传因子的加成效果也不会重复，比如 1 只随从怪物拥有复数的“筋力【大】”遗传因子，那么只会触发 1 个筋力【大】的效果。如果拥有筋力【大】、【中】、【小】3 个因子，那么只会触发威力最大的效果。



●传承仪式（传承の仪）

流程到开启传承仪式后，就能在厩舍自由举行仪式。传承仪式可以将一个随从怪物的遗传因子转移到另一个随从怪物身上，其目的是使一个随从怪物能获得更多丰富多样的加成效果及技能辅助，也是培育完美怪物的一个必经途径。除了让怪物之间进行仪式外，玩家还可以使用传承道具（传承**アイテム**）给随从怪物打开遗传孔或是镶上羁绊珠，让玩家能够更轻松地完成宾果搭配。

◆ 骑乘技能 ◆

骑乘是本作的一大特色，所有随从怪物均能骑乘，并且都有着相应的骑乘技能。骑乘技能分为以下几种。

跳跃（ジャンプ）：能原地进行小跳跃，在固定的跳跃平台上按 A 键可飞跃到另一边。

探知：按 B 键可以探测周围，根据怪物不同探测的种类也不同，探测出来的情报会显示在小地图上。如果一个队伍有多种探测类型，那么探测时效果全部触发。

碎岩（岩碎き）：铁拳制裁！按 A 键可破坏场景上的特殊岩石。

突进：野蛮冲撞。按 B 键即可发动，放着不管也会继续前进，惟一的缺点是转弯比较困难。

咆哮：按 B 键发动，发出很大的声音威吓弱小势力，驱散弱小怪物。但遇到黑恶势力的强大怪物时反而会被吸引过来。

水上移动：可以在水中游泳，需从浅滩下水。

呼唤（呼び寄せ）：按 B 键发动，可以原地触发战斗，想要和场景强敌交战时十分实用。

攀藤（ツタ登り）：可以攀爬场景中的树藤。

地中移动：在场景特定的坑里挖坑潜去另外一边。

熔岩移动（マグマ移动）：可以在熔岩上自由移动。

飞行：按 B 键一飞冲天，按 Y 键可以确认下面的状况，再次按 B 键降落。但只有在开阔的场景才能使用。

隐密移动：按 B 键进入潜行状态，效果时间中可以不被其他怪物察觉，暗中观察状况。但是已经被发现后再使用时无效。

其他要素 »

◆ 祈祷之壶（イノリの壶）◆

位于各据点内，只要对其供奉オフダ或是投钱，就能引发各种各样的奇迹（加成）。下面来介绍一下它的效果。

●オフダ的效果

名称	效果
特训のオフダ	获得经验值提升50%
发见のオフダ	珍稀怪物出现率提升80%
诞生のオフダ	珍稀巢穴出现率提升50%
幸运のオフダ	珍稀报酬取得率提升50%
丰作のオフダ	珍稀采集点出现率提升+50%

名称	效果
卖り时のオフダ	道具贩卖价格提升20%
买い时のオフダ	道具购买价格减少20%
怪力のオフダ	攻击伤害提升15%
忍耐のオフダ	受到的伤害减少15%
激运のオフダ	珍稀报酬取得率提升100%

●投钱的效果

金额	效果
100z	获得经验值提升10%，持续10分钟
1000z	获得经验值提升15%，持续60分钟
10000z	获得经验值提升20%，攻击伤害提升15%，持续99分钟

◆ 对战竞技场（对战アリ－ナ）◆

随着流程推进，完成复兴アルブラクス村的任务后开启。竞技场里都是与骑手战斗，可以和 NPC 对战也可和其他玩家进行通信对战，还拥有淘汰赛一类的模式。

◆ 迷路的小猪（迷子のプ－ギ－）◆

本作中的一个收集要素，迷路的小猪分布于世界地图的各个角落，数量总计有 100 只。每救助 10 只小猪就能获得奖励，收集齐全还能获得特别的随从怪物。鉴于篇幅限制，此处无法列出 100 只小猪的位置，流程攻略里有列出部分小猪的位置，完整版资料请阅览《掌机王 Plus4》！



流程攻略



注：①本作流程没有分章节，为方便阅读，本攻略按照地图分章节；②流程显示的迷子のプ-ギ-位置仅为当前流程可救助的プ-ギ-。

序章

ひみつの小道：剧情后笔直前进，下屏幕的小地图有橙色标记指示主线方向，和正传一样，场景里有许多物品可以采集，靠近后按A键即可。搜刮完就可以前往深处触发剧情，举行仪式的时候就可以自创人物了。

ハクム村：自动返回村庄，三人因为私闯禁地一事遭到前辈的责难，接下来还要向村长报告。顺着橙色标记前往村长家，剧情后序章结束。

第一章 ボルデの丘

ハクム村：与面倒见の**いい**少女、**リリア**对话，接下来顺着标记前往“仪式の间”触发剧情，进入孵蛋教学，第一次孵蛋固定孵出蓝速龙王（**ドスランポス**）。和蓝速龙王建立羁绊后还得前往“**ボルデ**山の洞窟”接受考验，前往村庄入口和**ダン**先辈对话就能触发主线。不过在此之前可以先进入村庄门口附近的自宅(**マイハウス**)了解其功能，和自宅附近的邮便猫、通讯猫对话可开启邂逅通信和网络通信的功能。准备好后和**ダン**先辈对话获取骑手笔记（**ライダ**－），接下来就能出村自由行动。

ボルデの丘：往标记处前进触发战斗教学，在撞上草食龙前可以先采集它面前的药草。进入战斗后根据教学选择力量攻击，草食龙的攻击倾向也是力量，所以下次攻击选择速度就能克制它。胜利后有提醒使用药草恢复HP，不过通常来说主人公此时应该耗不到10HP，所以省下药草直接往山丘上面走吧。接下来会遇到蓝速龙进行第二场战斗教学，选择技巧攻击就能轻松获胜，至此教学结束。按照标记前往**ボルデ**山の洞窟。

ボルデ山の洞窟：洞窟中央会有“迷子の**プ－ギ－**”出现，这属于游戏里的一个收集要素，救助它后可以获取掉落道具。采集完素材后就可以前往“试练の间”，进入试炼之间深处触发剧情，在剧情点附近还有一只和水颜色相近的**プ－ギ－**，别忘了回收。往回走一段距离触发BOSS战，胜利后自动返回村落。

BOSS 凶气の迅龙

流程第一场BOSS战。迅龙会使用全体攻击，属于多段伤害，但伤害不会太高。迅龙的主要攻击倾向是速度，使用技巧攻击迅速蓄好羁绊槽，积蓄后好根据教学选择“骑乘”指令。骑乘后继续选择技巧攻击，羁绊槽蓄到Lv3后就能使用羁绊技结束战斗。

ハクム村：和村长报告后村庄开启武具屋、杂货屋设施，武具屋现在能进行装备的贩售以及强化。和杂货屋附近的**リリア**对话能开启支线任务功能，前往任务板就能查看当前能接下的支线任务，目前能接★1的支线任务。和《怪物猎人×》相同，除了任务板上的任务以外，玩家还能从头上有蓝色感叹号标记的村民身上接到委托。委托能获得的报酬种类多样，其中还包含武器的技能，建议碰到相关委托时不要错过。

场景宝箱

宝箱位置	物品
ボルデの丘	投げナイフ×5
ボルデの丘	闪光玉
ボルデの丘	ピンの王冠
ライダ－の修炼场	特训のオフダ
ボルデ山の洞窟	硬化药
试练の间	回复の粉

第二章 カクセの森

ハクム村：和**ダン**先辈对话，孵蛋的厩舍开启，前往**イノリのツボ**处可进行供奉或祈祷，用处可参考系统部分。现在玩家手上没有**オフダ**的话就进行祈祷便可，接下来前往大地图“**ボルデの丘**”寻找**ダン**先辈发现的怪物巢穴，骑乘系统也随之开启。来到怪物巢穴面前触发平台跳跃教学，站在平台上按A键就可以跳到巢穴前。直接进入深处的巢穴偷蛋，注意在骑乘状态下是不能拿蛋的。回收怪物蛋后出洞返回村庄，如果先前接下了委托“**タマゴの神秘**”，那就先去找委托人报告再前往厩舍孵化怪物蛋。孵化完怪物后与**ダン**先辈对话，接下来前往村长处，剧情后再次和**ダン**先辈对话获得“旅**の**始**ま**り**セット**”，开启调合系统。打开主菜单调合出5个回复药后给**ダン**先辈看，再与村长对话，接下来的目标是前往**カクセの**森。



カクセの森：在**ボルデの**丘途中会遇到**リリア**。**カクセの**森入口附近有一只**プ－ギ－**可救助，往深处前进触发BOSS战，胜利后自动返回村庄。

BOSS 大食の青熊兽

青熊兽以力量攻击为主，因此随从怪物推荐以速度攻击为主的，比如最初的搭档蓝速龙王。待青熊兽倒地一次后它会偶尔使用技巧攻击，最安全的做法就是使用力量攻击便不会被它克制。青熊兽还会使用蜂蜜来给自己补血，不过大抵跟不上我方的输出力度，总体保持全力输出的节奏去战斗就能快速胜利。

カクセの森：剧情后为了追上**シュヴアル**再次前往森林，进入森林前可以自由行动，不妨清一下支线任务。进入森林后跟着橙色标记走就能触发BOSS战，胜利后自动返回村庄并获得“**モンスタ－图鉴**”。

BOSS ドスイ-オス

红速龙王以速度攻击为主，偶尔会使用力量攻击。招牌的毒液技能可让我方陷入中毒状态，但是进入骑乘状态后就能抵御中毒，因此骑上去后就不用急着使用羁绊技，待蓄到Lv3再使用为好。

场景宝箱

宝箱位置	物品
カクセの森入口附近	マヒ投げナイフ×2
カクセの森	气合のカタマリ

第三章 禁足地

ハクム村：和**ダン**先辈对话进入对人战的教学，和怪物不同，骑手与其随从怪物需要总计击倒3次才能算胜利，上屏幕上方显示的生命点正是他们的复活次数。教学战难度不高，胜利后本地对战和网络通信对战开启，并获得“耐火小の护石”、“回复药×10”。正好下一个任务的对手是大怪鸟，马上把耐火护石装备上吧。整备好后出大地图前往废炭矿。

ボルデの丘：在废炭矿前遭遇**ネコタク**的司机，对话后前往**ボルデ**山の洞窟附近就能遇到目标大怪鸟，靠近后触发BOSS战。

BOSS 历战の怪鸟

本战正式出现部位破坏的概念，即使攻击BOSS的部位也能对本体造成伤害，并且破坏部位后BOSS的全体攻击就不能使用了，因此先瞄准大怪鸟的头部进攻吧！大怪鸟的攻击倾向是技巧与速度，以技巧攻击为主。虽然大怪鸟偶尔会使用速度攻击，但不影响我方用力量主攻的节奏。

イャンクックの巢：胜利后大怪鸟会归巢，并出现归巢教程。按照橙色标记前进就能发现其巢穴，来到深处就能发现负伤的大怪鸟，此时进入第二次战斗。胜利后获得“**ネコタクの**车轮”，把蛋摸走后就可以离开了。

BOSS 历战の怪鸟

本次战斗没有部位可以破坏，战斗诀窍和上一场差不多。在正面交战中多次获胜把大怪鸟打至倒地后，使用羁绊技拿下胜利吧。

ボルデの丘：返回**ネコタク**司机处，司机感谢主人公帮它取回车轮并开启**ネコタクスタンド**（传送点）功能。从此以后在大地图中遇到橙色伞就可以利用猫车返回村庄了，同时也能存档。返回村庄后分别和**ダン**先辈、村长、**お**气乐**な**青年对话，接下来的目的地是**カクセ**の森深处的禁足地。



禁足地：往**カクセの**森深处前进，来到开阔的瀑布地图后前往地图左侧可以发现一个小洞，在解除骑乘状态后可以钻进去进入**アイル**–の集落，这里有**ネコタクスタンド**供存档，也可以和旁边的艾鲁猫对话回复队伍HP。来到禁足地前可以发现左侧有一只**プ–ギ**–，进入禁足地后靠近黑色石头触发BOSS战。胜利后羁绊石珍稀度开启至3，继续往深处前进，剧情过后本章结束。

BOSS 凶气の迅龙

开场积蓄不了羁绊槽，瞄准迅龙的头部进行攻击，迅龙在头部被破坏前以速度攻击为主，我方挑选以技巧攻击为主的随从怪物。待迅龙头部被破坏后就可以积蓄羁绊槽了，迅龙也很快就会进入愤怒状态，并且会使用力量攻击。不过几率较小，我方依然以技巧攻击为主。

场景宝箱

宝箱位置	物品
カクセの森	けむりの玉×2
カクセの森（アイル–の集落）	双眼镜×5
カクセの森	回复の粉×2
カクセの森	ネコタクチケット
禁足地（绊原石附近）	体力の成长药

第四章 ダルジュ雪原

ダルジュ雪原：开场获得“旅立ちのお守り”，往前走一段路进入地图左侧的角落会发现宝箱和**プ–ギ**–，注意一定要先救助这里的**プ–ギ**–，因为救助后能捡到的“**ホットミスト**”在接下来的洞窟中非常有用。按照橙色路标前进进入**エット**–洞窟。

エット–洞窟：在入口附近的东北侧角落里可以救助**プ–ギ**–，前往深处靠近冰牙龙触发剧情。接下来往回走一段距离触发BOSS战。

BOSS ウルクスス

开战前一定要先使用ホットミスト，不然会多次陷入行动不能的状态。白兔兽的HP较多，以速度攻击为主，但偶尔也会使用力量攻击。白兔兽的攻击顺序大致为速度攻击→雪飞ばし→力量攻击这样循环，也有可能不使用力量攻击。如果身上带有音爆弹的话可以对其使用，和正传一样，白兔兽吃了音爆弹后会倒下的。

ダルジュ雪原：胜利后出洞跟着冰牙龙走，途中会遭遇两场**スクアギル**战，**スクアギル**的普通攻击以技巧为主，不过使用技能的场合比较多。进入山小屋后触发剧情，在**アユリア**旁边有一只**プ–ギ**–，山小屋这个区域功能齐全，还安排有自宅，要整理装备和孵蛋就不必回村了。武具屋此时也会追加新装备，有需要的话可以更换，如果此时队伍里没有“跳跃”技能的随从怪物就要换上来。

往瀑布的方向前进，途中会有**ネコタクスタンド**，利用跳跃技能飞越平台，在雪山草的剧情点前有一只**プ–ギ**–。接近雪山草后触发BOSS战，胜利后返回山小屋触发剧情，接下来的目的地是**タルジュの**秘汤，出发前可前往下图所示位置救助3只**プ–ギ**–，其中地图西侧的**プ–ギ**–需要携带会游泳的随从怪物才能找到，地图南侧的需要携带会攀藤的随从怪物才能找到。







BOSS ザボアザギル

怪鲛以技巧攻击为主，攻击顺序多为技巧→速度→アイスア–マ–。BOSS使用速度攻击的频率要比之前的BOSS高，战斗时不要一直使用力量攻击。BOSS攻击力颇高，血线降到一定程度时需要及时使用道具恢复，尤其是**アイスア–マ–**后使用的全体攻击十分疼，队伍两人都要保持40以上的血量才不会被一波打死。

タルジュの秘汤：在**ダルジュ**雪原途中会触发BOSS战。胜利后进入**タルジュの**秘汤深处，会遇到玩家们熟悉的猎人团队。分别与他们对话后开启★2的支线任务，在温泉附近有两只**プ–ギ**–可以救助，分别位于温泉的下方与左侧。与**アユリア**对话后返回山小屋。

BOSS 恶童の大猪

大野猪王以力量攻击为主，其次还会使用技巧攻击。攻击顺序多为力量→技巧，而且直接交替使用的次数比较多，我方也要注意转换攻击方式。BOSS 使用“力溜め”后会使出力量型的“根性タックル”，其伤害达 90 上下，在它蓄力后一定要回复好状态。

タルジュ雪原：山小屋内触发剧情，获得“**ペイントボ－ル**の调合レシピ”。接下来要获得一只白兔兽（**ウルクスス**）给**なぞなぞジイサン**看，白兔兽出没在雪原地图的右下角（**エット**－洞窟附近），在战斗前先准备好道具“音爆弹”和“**ペイントボ－ル**”放入战斗口袋里。音爆弹能使白兔兽倒地，它在倒地的状态下被打倒会增加归巢的几率，而**ペイントボ－ル**本身就能增加怪物的归巢几率，一旦白兔兽归巢就可以前往它的巢穴偷蛋，摸到左图



纹路的怪物蛋就是白兔兽了，如果没有触发归巢的话就进出一下洞窟刷新白兔兽。孵化出白兔兽后将其放入队伍里，与**なぞなぞジイサン**对话便开始进行传承仪式（传承の仪）的教学。

教学结束后获得“耐寒の护石”，获得传承仪式的力量后就能去挑战**エット**－洞窟的夫鲁夫鲁了，笔者推荐此时可去武具屋购买片手剑“**ボ－ンククリ**”，里面附带的技能“飞龙种**キラ－**”对接下来的 BOSS 战很有帮助。

エット－洞窟：往深处前进，**アユリア**会帮主人公开路。下一个区域的地图下侧可进入**アイル－の集落**，可以开启传送点和回复 HP。接下来的区域里总共有三只**プ－ギ**－可以救助，分别位于下图位置。注意其中一只**プ－ギ**－所在的位置，需要携带拥有“碎岩”技能的随从怪物才可开通道路到达，青熊兽和大怪鸟均可。来到出口附近触发 BOSS 战。胜利后来到新地图，本章结束。







BOSS 幻惑のフルフル

夫鲁夫鲁的 HP 很厚，弱火属性，攻击倾向是技巧，攻击频率从高到低是技巧、力量和豪雷ブレス。先瞄准头部攻击，待部位破坏后 BOSS 就不能使用咆哮了。BOSS 进入愤怒状态后攻击力会提升，如果它盯着骑手打的话那基本每回合都要回复一次。如果先前准备了带“飞龙种**キラ－**”技能的片手剑，那么战斗就会轻松不少。

场景宝箱

宝箱位置	物品
ダルジュ雪原	音爆弹×2
ダルジュ雪原	ネコタクチケット
エット–洞窟	落とし穴
エット–洞窟	ホットミスト×5
エット–洞窟	ホットミスト×5
ダルジュ雪原	ビンの王冠
ダルジュ雪原（雪山草附近）	耐痹の护石
ダルジュ雪原（东南侧的洞窟，需要会游泳的随从怪物才能进入）	遗传石【水】×3
ダルジュ雪原（西侧，需要会游泳的随从怪物）	硬化の成长药
ダルジュ雪原（中央，需要会游泳的随从怪物）	耐冰の小珠
エット–洞窟（アイル–の集落）	耐雷の小珠
エット–洞窟	硬化药×2
エット–洞窟	白带の传承法
エット–洞窟	硬化の成长药
エット–洞窟	流水の小珠

第五章 モンソ-ネ平原

ギルデカラン：往城市前进途中可以看到一只睡着的樱火龙，当然现在是惹不起的。进入大都市**ギルデカラン**后触发剧情，然后前往**ハンタ－ズギルド**，途中也会触发剧情。见过公会长后★3 难度的支线任务解锁，武具屋也可以使用怪物素材生产装备了，如果玩家有继承《怪物猎人 ×》的数据，那么此时就可以去武具屋接下斩龙片手剑的生产任务，这把片手剑相当实用，推荐尽早造出来。接下来的目的是见一名猎人，在那之前可以先逛逛城镇，城镇里藏着 5 只**プ－ギ－**，分别位于**ハンタ－ズギルド**公会长的附近、港口的船上、船的北侧、市场深处的大钟下面、书士队厅舍内（流程后面才能进入）。前往**リヴェルト**的家后触发剧情，接下来要前往**モンソ－ネ**平原讨伐水兽。

モンソ－ネ平原：平原地图藏有 4 只**プ－ギ－**，分别藏在下图位置里。藏在大树洞里的小猪需要碎岩技能才能救助。来到水兽面前触发 BOSS 战。









BOSS 怒涛の水兽

水兽的攻击倾向是力量，弱点是火属性，攻击频率从高到低为力量、水びたし、技巧。基本上技巧攻击的使用次数较少，我方以速度攻击为主即可。特技“水びたし”能封印我方的特技，使用火属性特技的随从怪物要注意此招。水兽的 HP 降到一定程度便会使用压水吐息，不过威力不大。

ギルデカラン：击倒水兽后返回猎人公会，和公会长对话后追加新的支线任务。第二天接受**リヴェルト**的委托前往**パブタの**密林，在此之前可先完成追加的支线任务，市场附近的小路里有一只黑色的艾鲁猫，和它对话便能购买大**タル**爆弹、生命粉尘等实用道具。

パブタの密林：入口附近北侧的角落里有 1 只**プ－ギ－**，第二区域里毒怪鸟活动范围附近也有 1 只，此时如果有接讨伐毒怪鸟的支线任务的话可以顺便攻击毒怪鸟。毒怪鸟弱火属性，以技巧攻击为主。毒怪鸟所在区域的南侧有**アイル－の**集落，可以进去恢复一下状态。到达目标点后触发 BOSS 战。

BOSS ネルスキュラ

目前流程较难的战斗，影蜘蛛弱火与雷属性，攻击倾向是技巧，随从怪物推荐使用フルフル亚种。给予BOSS一定伤害或骑手被打倒时就会插入剧情动画，然后战斗重新开始。BOSS最麻烦的就是“睡眠针”等能赋予我方异常状态的各种特技，不过均属于力量型的攻击，可以适当使用速度攻击压制。除了进入骑乘状态防止这些异常攻击外，让フルフル亚种使用雷属性特技或投掷マヒ投げナイフ可以让BOSS陷入麻痹状态，这样局势对我方就非常有利了。



モンソ－ネ平原：胜利后有一段剧情，然后接受**シモ－ヌ**队长的委托前往平原调查**クルペッコ**，靠近后触发BOSS战。胜利后发生剧情并回到城镇，别忘了此时救助在书士队厅舍内的**プ－ギ－**。再次返回平原，这次要往**クバ砂漠**前进，本章结束。

BOSS 大呼の彩鸟

彩鸟弱冰属性，攻击倾向是技巧。真正麻烦的是2回合左右彩鸟会叫来凶气の雌火龙，由于彩鸟会使用回复、提升攻击力等辅助技能，需要先迅速打倒它。雌火龙会使用毒攻击，在打倒彩鸟的途中要尽快进入骑乘状态防止我方中毒。打倒彩鸟后先瞄准雌火龙的头部攻击，雌火龙以速度攻击为主，虽然会使用猛毒攻击，但雌火龙的HP并不多，只要注意好回复并不难胜利。

场景宝箱

宝箱位置	物品
モンソ－ネ平原	体力の成长药
モンソ－ネ平原	大タル爆弹
モンソ－ネ平原	诞生のオフダ
モンソ－ネ平原	シビレ罠×3
パブダの密林	高级砥石×2
パブダの密林	怪力の成长药
パブダの密林（アイル－の集落）	诞生のオフダ
パブダの密林	硬化の成长药
パブダの密林	雷光の小珠×2

第六章 クバ砂漠

シャク－ド：进入**シャク－ド**后发生剧情，和**ノルム**村长对话，主人公需要调查两处出现流沙的原因，出门前别忘了救助基地西侧帐篷附近的**プ－ギ－**，在基地旁边的水池附近也有1只**プ－ギ－**。前往东侧进入**クバの岩窟**深处触发BOSS战，胜利后可以探索一下**クバの岩窟**的采集点，这里有许多珍稀的素材。岩窟里有2只**プ－ギ－**可救助，触发BOSS战的泥沼附近有1只，地图南侧被岩石阻挡的角落里有1只，需要碎岩技能开路。

BOSS ボルボロス

土砂龙的攻击倾向是速度，弱火属性，进入泥状态时属性弱点会改变为水属性。这是难度不大的一场战斗，因为BOSS的特技也是速度型，放心用技巧攻击应战便可。

クバ砂漠：前往西侧触发BOSS战。胜利后返回**シャク－ド**触发剧情，然后再次前往**クバ**砂漠。

BOSS ダイミョウザザミ

大名盾蟹的攻击倾向是技巧，弱点是火和雷属性。难度依然不大，要注意蓄力后BOSS多会使用力量攻击。当BOSS血量降到一定程度时就会采取防御姿势，此时进行普通攻击会受到反击，把羁绊技留到此阶段终结战斗就不用顾忌反击了。

クバ砂漠：来到**アルブラクス**村前触发BOSS战，记得开战前往战斗口袋里放入音爆弹。此次战斗是二连战。

BOSS 凶气の砂龙

砂龙王的攻击倾向是力量，弱点是冰属性，推荐使用怪鲛（ザボアザギル）作为随从怪物。BOSS较为麻烦的特技是“マヒカッタ－”，能让我方陷入麻痹状态，不过此特技也是力量型，因此我方放心使用速度攻击吧。BOSS的蓄力方式是潜入沙中，此时进行攻击会miss（羁绊技依然可以命中）。按照正传的办法，对其投掷音爆弹就能让它弹起来！不仅如此，BOSS还会倒地3回合，是输出的绝佳机会。

BOSS 改造土砂龙

攻击倾向和弱点都和先前的土砂龙一样，不过改造版的会使用火属性攻击。进入骑乘状态免疫BOSS的异常状态攻击后就没什么难度了。

アルブラクス村：进入村庄深处便会触发BOSS战。开战前可以使用传承仪式让雌火龙继承冰属性的攻击技能，这样对付角龙便会轻松不少。胜利后羁绊石力量解放，剧情后就能够携带珍稀度4的随从怪物了。与村长对话，带上拥有碎岩技能的随从怪物破坏岩石，再和村长对话取得“**乘り人の笛**”，开启随从怪物探险队功能（**オトモン**探检队）。前往厩舍使用探险队功能，等待20分钟后回收探险队，并前往村长处对话。此时村子里挡路的石头已经全部清理掉了，可以前往东侧救助**プ－ギ－**。村长处有一个建造“对战**アリ－ナ**”的支线任务，只要收集15个铁矿石即可，趁早完成吧！复兴完村庄就可以前往入口处和**リリア**对话，本章结束。



BOSS 凶气の角龙

角龙的攻击倾向是力量，弱点是冰属性，攻击力较高。BOSS偶尔会使用技巧攻击，但因为特技也是力量型的，推荐主要使用速度攻击。破坏“尻尾”部位可以降低其速度，但它和凶气迅龙一样会使用力量共鸣限制我方的羁绊槽增长，还是先从头部下手吧。BOSS的血量下降到一定程度后会使用“溜めスティンガ－”潜入地面，和砂龙王同样，对其投掷音爆弹就能让它硬直3回合，在本作里怪物即使进入发怒状态还是能被这些道具影响的，放心使用吧。

场景宝箱

宝箱位置	物品
クバ砂漠	速の传承法
クバの岩窟（アイル－の集落）	鱼龙种の目觉め
クバ砂漠	ビンの王冠×2

第七章 ドヴァン火山

ギルデカラン：剧情完后不用急着离开猎人公会，公会长那边能接到报酬丰厚的委托任务，公会长也会开启“**ビンの王冠**”的纳品任务。前往王立书士队厅舍还能接到队长的委托任务，报酬丰厚还能取得陷阱的调合方法。前往街道橙色标记处触发剧情，接着前往港口，剧情后获得雄火龙以及飞行能力，可以通过沙漠飞往火山。获得飞行能力后就可以前往下图位置回收**プ－ギ－**。



フルクライトジオ：剧情后开启★4难度的支线任务，从此阶段开始敌人的强度会增加不少，需要强化一下装备与随从怪物。剧情获得的单眼雄火龙遗传洞是全开的，值得练到游戏终盘。前往废坑道与**ドミ－ル**对话，然后与**ナビル－**对话进入废坑道。进入废坑道后要使用道具“**ク－ラ－ミスト**”，不然战斗中会因为中暑而行动不能。

ドヴァン矿山：顺着标记前进，下电梯就能来到矿山。电梯附近有1只**プ－ギ－**，来到操车场区域西侧还有1只**プ－ギ－**，坐车来到其他区域继续前进，触发遇到助手剧情的地点附近有1只**プ－ギ－**。坐电梯来到火山，到博士面前触发剧情。按照橙色标记的指示前往操车场切换轨道的开关，然后就能乘车前往**アイル－の**集落，和矿石艾鲁猫对话后获得“火炎石”。直接使用集落的传送点返回火山入口处，靠近岩石触发BOSS战。

BOSS 改造爆锤龙

爆锤龙的HP相当多，攻击倾向是力量，弱点是水属性。特技“豪雷**ブレス**”的威力相当高，一旦破坏BOSS的头部就能封印这招。BOSS身边的火药岩要是被它自己破坏，那么爆炸伤害便会波及到我方，所以早期要使用全体攻击兼顾对火药岩和BOSS头部的输出。推荐使用的随从怪物是角龙亚种（**ディアブロス亜**种），其全体攻击技能虽然有倒地一回合的副作用，但只要等级达20级左右便能做到一招破坏火药岩。破坏掉头部后BOSS最高伤害的技能就是火药岩爆破了，火药岩每破坏一次，BOSS都会花一回合重新生成一个火药岩，所以骑手可保持一回合回复一回合输出的节奏稳步打倒BOSS。

マネルガ－研究所：打倒改造爆锤龙后正式进入火山地图，火山能采集到许多中级矿石素材，之前提到的《怪物猎人×》联动任务——斩龙的片手剑此时就能完成，火山入口南侧的平台上有1只**プ－ギ－**。按照标记来到火山口，继续前进一段路后触发剧情，进入研究所。研究所入口区域的蓝色装置旁边有1只**プ－ギ－**，下一个区域的入口附近也有1只。到达深处调查闪光点，掉进垃圾场后往出口前进触发剧情，为寻找其他号码改造猫进入绊石**ラボ**，途中触发BOSS战。

BOSS 改造熔岩兽

熔岩兽的攻击倾向是技巧，威力最高的攻击是特技“**マヒブレス**”。整体难度不大，注意准备一些能恢复麻痹状态的道具即可。



绊石ラボ：进入深处触发剧情，然后调查桌子上的闪光点，调查地面上的书本堆可以获得“肉球**スタンプ**”。前往标本**ル－ム**，调查右侧最深处的标本可以获得“**フルクライト**矿石”，进入房间内部调查大龙骨下面的闪光点获取钥匙，触发BOSS战。

BOSS 改造アプトノス

改造草食龙只会一心一意使用威力高的“炎**ブレス**”，除此之外就没别的特别之处。使用炎耐性的技能或保持回复节奏就能轻松获胜。

实验コロシアム：前往地图东南侧的实验**コロシアム**，调查进门后看到的右侧的牢房门获得“**みがわり**玉”，用钥匙打开标记处的牢房门。进入深处触发BOSS战。

BOSS 改造土砂龙

土砂龙的攻击倾向是速度，偶尔会使用力量攻击，弱火属性。和之前的打法差不多，但这次BOSS会使用更强力的技能，“**ハイメガ泥つぶて**”是全体攻击技能而且威力不小，推荐事前准备全体回复道具。

マグマの间：返回地图中央触发剧情，然后前往**マグマの间**触发BOSS战。此场是二连战，不过第二战不需要认真打。除回复道具外一定要带上“音爆弹”，两次战斗胜利后本章结束。

BOSS 凶气の改造炎戈龙

炎戈龙的攻击倾向是速度，弱龙属性。BOSS会使用共鸣技能限制我方羁绊槽增加，先破坏头部能解除共鸣。当BOSS发怒后一回合能行动两次，此阶段要维持一定的血线防止被秒杀。当BOSS使用“**溜めスティンガ－**”后就能使用音爆弹使其硬直3回合。

BOSS シュヴァル&リオレイア

此场战斗属于剧情战，经过几回合就会自动结束，在这期间避免力尽3次即可。

场景宝箱

宝箱位置	物品
クバ砂漠（火山入口附近的平台上，需飞行技能）	角种の目覚め
废坑道	耐焼の护石
废坑道	冰结の小珠×2
废坑道	生命の粉尘×3
ドヴァン矿山	水の传承法
ドヴァン矿山	遗传石【火】×3
ドヴァン矿山	みがわり玉×3
ドヴァン火山	ク–ラ–ミスト ×10
ドヴァン矿山（アイル–の集落）	火の传承法
マネルガ–研究所	硬化の成长药
マネルガ–研究所	ビンの王冠×2
绊石ラボ（最深处）	龙の传承法
标本ル–ム	冰の传承法
标本ル–ム	遗传石【龙】×2

第八章 ザオバブ溪谷

フルクライトジオ村：开场解锁珍稀度5的随从怪物，此时可以去火山收集轰龙亚种的怪物蛋了。与**ドミール**对话，然后前往港口乘船到**クプ**二村。到达村庄后★5难度的支线任务开放，前往村长处，剧情后和**トラオ**对话，接着去找导航猫。接下来的目标是收集“丸鸟の羽”，可以出村前往新区域**ザオバブ**溪谷。

ザオバブ溪谷：打倒地图上出没的丸鸟（**ガーグア**），收集4个丸鸟**の**羽后就可以回村与**ハナコ**对话。再和村长对话后前往**にくきゅうビ－チ**，到达沙滩后触发BOSS战。

BOSS ケチャワチャ

奇猿狐的攻击倾向是技巧，弱火属性。不过技巧和速度的使用频率相当，是比较难抓到套路对付的怪物。BOSS还会针对力量攻击进行反击，发怒后1回合行动2次，保持回复节奏战吧。

ザオバブ溪谷：回村马上发生剧情，接着和村长报告，然后前往海岸和**ハナコ**对话发生剧情，可使用传送点直接到达**にくきゅうビ－チ**。沙滩地图东侧有1只**プ－ギ－**，前往深处触发BOSS战，这场战斗的难度较大，事前需要强化好装备，防御力大概维持在50左右才不会被黑狼鸟一击必杀。推荐使用此时点能制作的狗龙套（**ドスジャギィ**），可降低羁绊槽的消耗。由于黑狼鸟会毒属性攻击，推荐准备耐毒的遗传因子和装备。胜利后自动回村，和**トラオ**对话，然后前往港口和**ハナコ**对话，坐上船后目的地选择**ギルデカラン**，本章结束。





BOSS 凶气の黑狼鸟

黑狼鸟的攻击倾向是技巧，弱水属性，但头部未被破坏时是没有这个弱点的。攻击方式基本上是技巧与速度攻击交替出，我方要灵活变换攻击方式。最麻烦的是BOSS从开场就能一回合行动2次，使用闪光弹限制它的命中率，不然回复道具会消耗得很快。一定要尽早破坏BOSS的部位，破坏头部能让它变回水属性弱点，破坏尾巴能降低它的速度，两个部位都破坏后它就不能行动2次，战斗难度马上下降。

场景宝箱

宝箱位置	物品
ザオバブ溪谷（アイル－の集落）	ドスマタタビ
ザオバブ溪谷（アイル－の集落）	アイル－シュガ－
にくきゅうビ－チ	音速の传承法
ザオバブ溪谷（树洞内）	牙兽种の目觉め
ザオバブ溪谷（树洞内）	ピンの王冠×2

第九章 パブダ密林

◆推荐武器：封龙剑【绝一门】制作方法

在本作中，由于片手剑可以进行防御，可以说得上是最稳定的武器了，流程进行到此阶段可以制作本作最强的龙属性片手剑，下面为大家介绍一下制作的步骤。

①在**クプ**二村的**マイハウス**附近与**デブリ**对话可接下委托“**デブリの野望**”。委托内容是前往**ザオバブ**溪谷讨伐桃毛兽（**ババコンガ**），要完成此任务需要拥有攀藤技能的随从怪物，影蜘蛛或轰龙皆可。顺带一提在目的地的大树背面有1只**プ－ギ**－可救助。

②与**クプ**二村的**アユリア**对话接下委托“**アユリアの形见1**”，内容是交给她“紫水兽**の**鳞”，可以前往**にくきゅうビ－チ**讨伐紫水兽获得。

③与**クプ**二村的**アユリア**对话接下委托“**アユリアの形见2**”，内容是交给她“炎戈龙**の**甲壳”和“绿毛兽**の**爪”。炎戈龙会在**ドヴァン**火山出现，绿毛兽会在攀登**パブダの**巨大树途中出现。完成三个任务后就能取得封龙剑【绝一门】。

パブダ密林：前往**ハンタ－ズギルド**的书士队厅舍触发剧情，然后出发前往**パブダ**密林。此时可以在平原的右图位置救助1只**プ－ギ－**。按标记前进，与**パパン**副队长对话，进入稀**の栖みか**区域，在右图位置救助**プ－ギ－**。前往下一个区域可以遇到红彩鸟（**クルペッコ**亚种），推荐获得一只，其骑乘技能“呼唤”对以后刷珍稀怪物十分有用。要携带1只拥有攀藤技能的随从怪物才能进入**レダン**的村迹。**レダンの**村迹区域中央位置以及南侧的角落有**プ－ギ－**可救助。和**シモ－ヌ**队长对话，前进一段距离后触发剧情，然后前往**パブダの**巨大树，爬树途中触发BOSS战。胜利后继续往高处前进，接近顶端的地图东侧有1只**プ－ギ－**可救助，到达巨大树顶触发剧情，然后自动返回书士队厅舍。



BOSS ジンオウガ

雷狼龙的攻击倾向是力量，弱冰属性。在进入超带电状态前，BOSS多以力量和速度特技为主，周围的大雷光虫使用速度攻击。当BOSS进入超带电状态时就能一回合行动两次、命中率提升，并会唤出两只大雷光虫。此状态下的BOSS以力量攻击为主，我方也多以速度攻击应战吧。



ハクム村：剧情后前往**ハクム**村，然后需要前往**ボルデ**山**の**洞窟，可以顺便去下图位置回收**プ－ギ－**（需要飞行能力）。进入洞窟深处触发BOSS战。

BOSS シュヴァル&リオレイア

剧情战，对面登场就是骑乘状态。BOSS的攻击倾向是速度，会和力量攻击交替使用，但由于技能“毒スパイク”也是速度型，所以我方可以用技巧为主进攻。给予BOSS一定伤害后战斗就会结束。

ボルデ山の奥地：战胜**シュヴァル**后继续往深处前进，**ボルデ**山の奥地第二个区域里有2只**プ－ギ－**可救助。进入最深处触发BOSS战。

BOSS 凶气の改道轰龙

轰龙的攻击倾向是力量，弱雷属性，特技“暴走突进”的威力相当惊人，我方HP要保持200左右才不会被一击秒杀。BOSS会使用三种类型的攻击，要限制它只能破坏部位，而且正面对决下我方即使处于有利方也要受到很大伤害。首先破坏它的头部就能封印力量攻击并且使共鸣无效，接着破坏它的尻尾就能封印速度攻击。部位都破坏掉后BOSS的普通攻击就只剩技巧，此时可以放心换上以力量攻击为主的随从怪物。BOSS的HP非常多，战斗时切勿急躁，主人公要保持辅助、回复的职责才能顺利获胜。

战胜改造轰龙后剧情自动前往书士队厅舍，解放珍稀度6的随从怪物。下一个目的地是**クプニ**村和**パブダ**密林。先前往**クプニ**村触发剧情，接下来和号码猫们对话，全部对话一遍后和**ナビル**－对话，再按照3号→2号→4号→1号→6号的顺序对话。解谜成功后前往**ザオパブ**溪谷里的**メラル－アジト**，进入基地后触发BOSS战。胜利后调查最深处的绊原石，自动返回**クプニ**村。

BOSS 凶气の海龙

海龙的攻击倾向是速度，弱火属性。BOSS的普通攻击基本上是交替使用速度和技巧攻击，我方普通攻击的选择要灵活对应。BOSS会使用封印特技的招式，并且会进行蓄电，蓄电后数回合就会使用高伤害的全体攻击。此时攻击背电壳部位的话就能打断它的蓄电行动，破坏掉背电壳部位更能完全封印它的蓄电技能。因此随从怪物是不会主动选择背电壳部位作为攻击目标的，所以此战要挑选能使用全体攻击的随从怪物（最好是火属性），在BOSS进行共鸣之前尽快使用技能破坏掉部位。破坏所有部位后就没什么难度了，主要使用技巧攻击战斗即可。

パブダ密林：剧情后自动返回书士队厅舍，解放珍稀度7的随从怪物。传送到**レダンの**村迹，顺着主线标记前往雾**の**兽道。在兽道里有分岔路，要是进入不正确的路是会返回起点的，分辨正确路线的方法是在入口前停下，看看入口附近是否有雷光闪烁，有雷光就表明前方是正确的路线。到达终点后进入深处触发BOSS战，胜利后跟着麒麟往深处前进触发剧情，本章结束。



BOSS キリン

麒麟的攻击倾向是速度，偶尔会使用技巧攻击，弱火与水属性。身为古龙种，BOSS始终保持每回合行动2次，事前准备雷耐性的装备便能减少不少压力。要注意的技能是“幻兽の现身”，能够提升BOSS的速度并做到每回合3动，尽快破坏掉头部就能封印此招。由于BOSS本身的速度就很快，能抢在主人公使用回复道具前出手，所以一定要留意队伍的血量避免被秒杀。BOSS的特技也是速度型，以技巧攻击为主来应战，但发怒后的BOSS几乎只会使用特技来攻击，尤其是“落雷”的伤害十分惊人，一旦获得骑乘机会后就要马上使用羁绊技，不然2回合之内就会被BOSS打下马。

场景宝箱

宝箱位置	物品
ザオパブ溪谷（アイル–の集落）	ドスマタタビ
ザオパブ溪谷（アイル–の集落）	アイル–シュガ–
にくきゅうビ–チ	音速の传承法
レダンの村迹	黑带の传承法
稀の栖みか	牙龙种の目觉め
稀の栖みか	耐龙の小珠×2
ボルデ山の奥地	气合のカタマリ
ボルデ山の奥地	耐水の小珠×2
ボルデ山の奥地	鬼人药×3
ボルデ山の奥地	绝技の传承法

最终章 ザラムの遗迹门

セリオン山：开场解放珍稀度8的随从怪物，★6难度的支线任务。此时可以好好强化一下装备和随从怪物，推荐取得**にくきゅうビ－チ**里可以挖到的海龙亚种（**ラギアクルス**亚种）怪物蛋，白海龙不仅能力值优秀，技能也很好用，配合雷狼龙带有的超带电因子，能培育成一个非常强力的随从怪物。做好准备后传送到**タルジュ**雪原・奥地，前往标记处触发剧情，进入**セリオン**山，在下图位置回收**プ－ギ－**。前进到深处触发BOSS战。



BOSS ヴェルサ・ノワ

白龙的攻击倾向是技巧与速度，没有属性弱点。本战没有特别取巧的打法，先瞄准部位进攻，破坏掉头部后就能封住BOSS的全体攻击。虽然部位经过数回合后会再生，但攻击部位也是能对本体造成伤害的，本场战斗并没有上一章的麒麟难打，慎重作战便能获胜。

ザラム遗迹：战胜白龙后进入遗迹，这段遗迹路要打3个BOSS，往深处前进触发。战胜狱狼龙后前进一段距离会再度触发BOSS战，战胜碎龙后进入遗迹内部，上楼梯后右侧的柱子边有**プ－ギ－**可回收。往深处前进触发第三场BOSS战。

BOSS 凶气の狱狼龙

狱狼龙的攻击倾向是速度，偶尔使用力量或技巧攻击，弱雷属性。BOSS身边的大蚀龙虫在经过数回合后会自爆，推荐尽早使用全体攻击清理掉。在BOSS使用“龙光まとい”后，每回合能行动2次，龙攻击力提升，此时一定要保持好200以上的血线，不然很可能被秒杀。由于BOSS多使用速度攻击，使用落穴陷阱也是不错的办法。当BOSS使用“呼び寄せ”后便会重新召唤两只大蚀龙虫，一定要优先击倒，大蚀龙虫多使用速度攻击。

BOSS [illegible]

[illegible]

BOSS マキリ・ノワ

[illegible]OSS没有攻击倾向，也没[illegible]。BOSS开场就会释放[illegible]，在屏障的效果下除头部[illegible]伤害完全无效。要先瞄准[illegible]击，破坏头部后バリア就[illegible]。和白龙一样，黑龙也会[illegible]位再生，保持3回合使[illegible]鬼人药的话，部位破坏[illegible]非常快，把尻尾也破坏掉[illegible]SS就无法一回合2动了。BOSS的HP削减到一定程度后，便会使用“黑の戒め”，这是一个蓄力一回合后释放的绝对秒杀技能，只有在它蓄力期间破坏掉部位才能阻止它使用这招。实在无法做到的话，就要保持自己的生命点为3，不然被秒杀后就会一下子消耗2个。在打倒黑龙后，主人公就会强制进入骑乘状态，剧情结束战斗。

[illegible]レダンの村迹，和有红色[illegible]记的熟人们对话，然后靠[illegible]剧情后正式通关，通关要[illegible]

[illegible]宝箱

[illegible]位置	物品
[illegible]遗迹	怪力の成长药×2
[illegible]遗迹	冰结の传承法
[illegible]遗迹	总属性の传承法
[illegible]遗迹	破龙の小珠×2

BOSS 凶气の恐暴龙

恐暴龙的攻击倾向是力量，弱雷属性。恐暴龙非常单纯，就是攻击力非常高，基本全以力量攻击压制，所以我方挑选速度型的随从怪物即可。当恐暴龙发怒并使用“パンプアップ”后拥有秒杀的攻击力，需要使用提升防御力的技能或道具才能撑下来。

ザラム遗迹：击败恐暴龙后继续往深处前进，在**アイル－の**集落旁有**プ－ギ－**可回收。战胜一路的强敌后，终于要面对最终BOSS战了。最终战是二连战，往战斗口袋内放入手头最好的道具吧！

BOSS 凶气の只眼リオレウス

此战**レウス**不能参战，属于剧情战，只要给予一定伤害就能结束战斗。只眼雄火龙的攻击倾向是力量，不怎么强，注意不要倒下就行。

通关后的解禁要素

鉴于篇幅限制，通关后解禁的要素无法详细说明，更多详情请参考以后推出的《掌机王 Plus4》。下面来简单说明一下通关后开启的要素。

①上位怪物登场，地图上会出现上位怪物的巢穴，巢穴外表为红色，但是上位怪物珍稀巢穴和普通珍稀巢穴一样依然是金色。上位怪物的名字以红色显示。

②解放珍稀度9的随从怪物。

③能接★7难度的支线任务。

④**レダンの**村迹内出现力试**しの**迷宫，里面栖息着强力的上位怪物。每进去一次迷宫的构造都会改变，直到打倒BOSS为止都不能出去。在打倒炎王龙和钢龙之后更能挑战隐藏BOSS黑龙。

⑤蜃气楼**の**塔开放，可以从各地的港口前去，最初要从**ギルデカラン**过去。只要打倒守在各阶层的上位怪物就能不断往上前进，在深处还能让金、银火龙成为随从怪物！金火龙出现在蜃气楼**の**塔的19层，银火龙出现在29层，打倒它们后就能从宝箱里获取它们的怪物蛋。当然，因为是上位怪物所以难度不小。



《战争机器 4》再一次让玩家回味起了系列那让人血脉贲张的刺激感，可以说是系列的新起点。从战役模式到在线对战，再到全新的持久战模式，玩家能够在各个模式中找到属于自己的独特乐趣。由于时间关系，本次的攻略将为大家带来游戏的基本系统介绍，以及战役模式、网战的相关攻略，关于持久战部分的研究会在以后为大家补充。

战争机器4	Microsoft	动作射击
XOne Gears of War 4		中文版
2016年10月11日	本地1~2人、在线2~10人	对应年龄：18岁以上
售价为416港币		

系统详解

操作列表

按键	功能
左摇杆	侧移/移动
右摇杆	旋转/观察
方向键	切换武器
LS	蹲俯在掩体后方/（瞄准时）标记目标
RS	缩放视野
LT	瞄准
RT	射击
LB	任务显示设备/目标
RB	装填弹药/主动装填弹药
X	使用/救活/肉盾/抓起/（长按）捡起
Y	提示/终结一击（长按）处决
A	找掩体/闪躲/跨越/（长按）跃进
B	近战攻击/黏置手榴弹/跳跃攻击/反击/（长按）链锯或刺刀
VIEW	（长按）查看排行榜
MENU	暂停

掩体系统



本作的掩体系统与之前差别不大，在掩体附近按 A 键，或者在冲刺状态中接近掩体，都可以让角色进入掩体之中，此时再次按下 A 键可以退出掩体。而在掩体状态时，玩家不仅可以进行瞄准射击，在不按瞄准键时也可以直接进行盲射。此外，在掩体状态下按 LS 键，可以完成蹲姿与站姿的切换。处于掩体边缘时，朝掩体外的方向推动左摇杆并且按住 A 键，即可朝摇杆对应方向的掩体快速移动，没有掩体时也可以进行快速的俯身冲刺。而如果朝着掩体面的方向推动左摇杆并且按 A 键的话，即可横跨掩体。值得一提的是，此时若掩体的另一面有敌人的话，则可以直接用踢击将敌人打入硬直状态。

冲刺与翻滚

在走动时按住 A 键即可进入冲刺状态，此时不推摇杆角色也会保持冲刺，不过会在在一段路程之后解除，而玩家可以通过摇杆对角色的方向进行调整。在冲刺状态中时，角色可以快速进入到掩体之中，相比手动进入掩体要方便不少。当玩家在掩体之中时，也可以快速进入冲刺状态，以转移到其他的掩体之中。

在没有处于冲刺状态时，摇杆任意方向 +A 键可以进行翻滚，角色翻滚的方向即左摇杆所推的方向。在游戏中，翻滚将是掩体之外主要用于回避敌人攻击的手段。尤其是当敌人使用远程的定点射击时，看准时机使用翻滚将有效回避敌人的攻击。此外，翻滚也能用来躲开敌人的近战攻击，但由于翻滚结束后会让角色出现硬直，因此无法用于躲避敌人的持续射击。



武器

本作继承了之前作品中的诸多武器，诸如骑兵突击步枪、纳许散弹枪、狙击枪、波塔克制式手枪等经典的常规武器，都将是玩家在游戏中的主力攻击手段。常规武器每把都具备不同的射程与威力，获得起来也比较方便，并且能直接从补给箱处获得补给。而除了常规武器外，榴弹发射器、机械弓、钻头枪等武器虽然也属于能够携带的轻武器，但由于性能强大，无法获得常规补给因此使用时要慎重。此外，本作还新增了诸多COG所属的机器人所使用的武器，如绝杀散弹枪等，这些武器都具备不错的性能，玩家可以根据需要进行使用。威力巨大的重武器往往是用于对付大型敌人的绝佳手段，本作中的电锯枪、三管枪、慕丘机枪等武器，都是流程中需要时常用到的重武器，玩家在遇见后千万不要错过了。当然，不同武器的使用场合和获取时机均有所不同，具体可以参考后文的流程攻略中的相关说明。

装填

本作的装填系统也没有发生太大变化，当玩家打光一排子弹，或主动按下RB键，武器便会进入准备装填状态。右上角武器图标的下方便会出现一个装填区域，此时游标会开始在装填区域移动，玩家若再次按下RB键，即可让游标停止。装填区域由黑色区域、浅白色区域以及深白色区域三个部分组成，而让游标在深白色区域停止，才算完成了真正的完美主动装填。

当游标在深白区域停止时，武器的装填速度不仅会加快，还会补充威力得到加强的弹药，而这一部分弹药在弹药槽上将以闪烁的状态表示。若游标在浅白色的区域完成装填，则仅仅可以加快弹药的装填速度，并不会加强威力。需要注意的是，如果玩家让游标在黑色区域停止的话，则会导致装填的速度大幅下降，甚至比游标不停止直接走完后的装填速度还要慢。



近战

本作中依然存在多种不同的近战攻击，普通的枪械按B键为用枪砸敌人，其伤害会根据武器的不同而发生变化。而如果是装备了链锯或刺刀的枪，在按住B键后便能发动特殊的链锯攻击或刺刀冲刺攻击。

普通的近战攻击自然不用多说，值得注意的是链锯攻击与刺刀攻击。由于要按住B键发动，因此这两种攻击都会有明显的前摇时间，而如果在命中敌人前遭受攻击的话，则会让角色进入硬直状态。不过如果玩家的攻击能够直接命中敌人，那便可以直接将敌人秒杀。值得一提的是，游戏中可以遇到会使用链锯攻击和刺刀攻击的敌人，此时如果玩家也发动了相应的攻击的话，便有机会进入拼链锯或拼刺刀的状态，连打B键获胜的话即可将敌人秒杀，反之则会被敌人秒杀。



终结一击

终结一击可以用近战终结攻击秒杀敌人，但发动条件较为苛刻。除了流程中的特殊敌人只能用特殊的终结技解决外，想要对普通敌人发动终结技必须满足特定的条件。第一种是将敌人打至残血倒地的状态，此时靠近后长按Y键即可发动终结技，注意濒死的敌人有可能被同伴救起来，因此想要发动终结技一定要尽快；第二种是用跨越掩体时的跳跃攻击将敌人打入硬直状态，此时迅速靠近敌人便会出现长按Y键的提示，顺利发动即可将敌人秒杀；第三种需要在不被敌人发现的情况下才能发动，从背后靠近掩体旁的敌人按X键，即可将敌人拉出掩体并造成硬直，此时靠近长按Y键也可以发动终结技。



战役模式 全收集流程攻略

第1幕

序章 纪念活动

本章收集品数量：7

1. 本章玩家将扮演无名士兵，重新回顾25年前的战役。开场后前进一段路便是一场战斗，敌人是几个兽人士兵，躲在掩体后依次消灭掉，此时也可以熟悉一下操作。翻越掩体后又是一场战斗，可以从右侧小道绕到敌人侧面，引爆油桶重创它们。

2. 在道路尽头安好炸药触发剧情后继续前进来到设施大门附近，这里会有一个正在运作的机枪堡，正面对抗是不可能的，此时需要利用掩体快速移动来到机枪堡的左侧，捡起窗口下方的破片手榴弹，捡起后按方向键上进行选取，之后按LT透过窗口瞄准机枪堡内部，再按RT投掷手榴弹，机枪堡内的敌人就会被轻松解决。

3. 从窗口左侧的门进入机枪堡内部，此时先不要去打开大门，转而进入右手边的房间，在桌子上能够找到本章的**收集品01——独立共和国联盟的安全报告**。从房间的另一侧走出去，在左手边第一个石墙与黄色指示物的夹角处能够找到一具士兵尸体，调查尸体获得本章的**收集品02——战士兵籍牌15184518**。

4. 原路返回打开设施大门，房间里有很多补给物，而之后的大厅里有几名敌人。解决敌人后先不要急着走，大厅入口处右侧的墙壁上



能够找到本章的**收集品 03——独立共和国联盟的反维安政府联盟宣传册**。

5. 拿完收集品后先不要急着走，回到补给处将弹药和手榴弹补满，因为之后会有一场恶战。前方的战斗中会有敌人操纵机枪台，从远处进攻显然不够明智，建议借助掩体绕到机枪台右边，然后用手榴弹或霰弹枪解决敌人。解决敌人后前去开门，剧情过后敌人会从后方袭来，此时需要利用机枪台迅速清理这些敌人。机枪台的基本操作与枪械一样，不过长时间射击便会过热，需要按住 RB 键使其快速冷却。敌人的数量比较多，需要优先引爆油桶炸坏场景中的桥梁与掩体，降低防守的难度。防守结束后会遭遇敌人的空袭，此时朝着指定地点逃跑，到达指定地点后本段流程结束。

6. 画面一转回到事变日，开场后跟随部队前进，在解决掉几名敌人之后，BOSS 会从地底钻出来。此时需要按照提示前往联盟总部大门前的指定地点拿取黎明之锤的发射器，不过先别急着走，BOSS 钻出位置左侧会有一个小屋，在小屋中能够找到本章的**收集品 04——贾辛图先驱报**。拿完收集后迅速前去拿取黎明之锤，之后躲在掩体后用黎明之锤对 BOSS 持续瞄准，卫星炮便会对 BOSS 进行持续攻击，注意利用掩体躲避 BOSS 的攻击。期间会有杂兵前来骚扰，记得切换武器解决它们。在玩家所处的掩体区域右侧的角落里有一具士兵尸体，调查后便能够获得本章的**收集品 05——战士兵籍牌 49129751**。剧情过后是一段防守战，利用散弹枪来对付普通士兵，而大型敌人就用黎明之锤解决。

7. 画面再次跳转，开场救起伤员后，前往场景中着火车辆的后方，在地上能够找到本章的**收集品 06——战士兵籍牌 43516211**。之后前往战车右侧掩体后的梯子处，在梯子右边的桌子上能够找到本章的**收集品 07——贝尼的遗嘱**。沿着梯子爬上去，根据提示用链锯锯开障碍物。解决掉障碍后的敌人，此时可以捡起左侧桌上的榴弹发射器，攻击高台下方来犯的敌人。剧情破坏掉一旁的障碍后，一路杀到道路尽头，之后利用炮台对下方的敌人攻击，优先对付那些会用机枪的大型敌人，坚持到触发剧情后即可过关。



第1章 突袭

本章收集品数量：5

1. 本章开始玩家所控制的角色终于换成了主角 JD，流程开始后根据提示朝起重机前进，用枪破坏掉道路左侧的路障之后，此时先别急着前进，在大门右侧的角落里能够找到本章的**收集品 01——碎石再利用清单**。拿完收集品后，前进至尽头的平台处等待剧情触发即可。剧情过后跟随同伴一路前进，直到爬上一座梯子，打开平台上的门后能够看到一个黄色机器人，此时转而进入左侧房间，直到看到一个红色的小机器人，机器人所在平台的最深处能够找到本章的**收集品 02——维安政府联盟生育宣传册**。



2. 走下平台触发剧情后会有一场小战斗，借助掩体即可轻松解决这些杂兵。之后往一旁的房间中走，开门来到下一区域，此时会有一段暗杀相关操作的教学，躲在敌人身后的掩体处按 X 键将他拉出掩体，之后迅速靠近并按 Y 键即可将他处决。继续前进在广场上会有一场战斗，这里会出现名为追踪者的圆球形机器人，它们会在靠近后自爆，因此需要在保持距离的情况下解决它们，并且远离它们爆炸后在地面留下的磁场。此外，玩家还可以选择在它们靠近时按 B 键直接把它们踢走。

3. 来到二号安全门所在的广场会有一场恶战，敌人的数量较多，建议利用狙击枪逐个解决。战斗结束后先不要急着走，进入该区域方向的左侧的红砖房里的书架上能够找到本章的**收集品 03——5 号部落居民分配清单**。沿路上楼后还会遭遇到两批敌人，注意不要冲得太快。战斗结束后根据提示前往部落中心，打开大门后进入内部。

4. 一路前进来到二楼阳台处，触发剧情后进入一旁的病房，穿过病房后在出口旁海报下的桌子上能够找到本关的**收集品 04——看管者保护性小册子**。走出大楼后会有一场恶战，不过敌人配置与之前差不多，优先解决掉球形敌人。战斗结束后前往位于左侧的大楼的另一扇门，调查门口墙壁上的海报即可获得本章的**收集品 05——火焰暴风封锁程序**。1 号门打开后还会有一场恶战，需要提前拿好补给品。战斗结束后按照提示调查装配机旁的按钮，剧情过后进入第二章。

第2章 一进一出

本章收集品数量：1

1. 进入设施后调查装置升起平台，站上平台等待其降落至底部。来到装配机所在的房间之后，前往左侧发亮的电脑屏幕处进行调查，即可获得本章的**收集品 01——DBI 设计图**。在装配机旁按住 Y 键即可进行搬运，将其搬运到之前的平台上并且等待平台再次升起。

2. 在平台的上升过程中，玩家分别会遭遇一波追踪者和两波看管者的攻击，敌人会源源不断地涌来，不过此时装配机已经可以使用，玩家可以利用装配机来迅速获得武器或补充弹药，之后带着装配机离开设施即可。



第3章 新朋友

本章收集品数量：1

1. 本章开始便是一场战斗，敌人则是新出现的迪比机器人 DR-1。这些敌人的伤害与之前的机器人差不多，但是更加皮糙肉厚，并且在被击败后还会进行自爆，需要注意躲避。解决掉这些敌人后可以捡到绝杀散弹枪，也是用来对付 DR-1 的不错的武器。穿过小屋后的花园里会有另一场战斗，需要优先解决掉拿机枪的敌人。战斗结束后先别急着走，在花园中一个装满集装箱区域，沿着一旁的台阶走上平台，在深处的椅子旁能够找到本章的**收集品 01——看管者安全宣传册**。

2. 通过废墟后打开一旁大楼的门，之后会遭遇一批强化版的追踪者，不过打法并没有变化。在道路的尽头会遭遇狙击兵与追踪者的组合，此时建议利用装配机换一把狙击枪来对付这些敌人，依然要优先消灭追踪者们。

3. 一路来到起重机处，用枪打下起重机吊车与木板的连接处使道路畅通。此时会迎来本章的最后一场战斗，敌人的配置依然与之前差不多，推荐使用场景中的安帕狙击枪对付敌人的狙击兵，而大型敌人则依然用绝杀散弹枪解决，战斗结束后前往闸门出即可结束本章。

第4章 意外阻碍

本章收集品数量：3

1. 本章将是一场小型的持久战，不过在开始之前，玩家需要将装配机搬运至议事厅。而如果玩家先将装配机放置在议事厅前，便有机会先探索一下村庄，此时可以先去拿取本章节的收集品。首先前往正对议事厅大门的左侧，在长满作物的区域尽头道路的右侧椅子旁，能够找到本章的**收集品 01——村庄母马育种记录**。原路返回朝右侧走，穿过一座桥后往右转，在尽头台阶上的椅子旁能够找到本章的**收集品 02——题赠给凯特的书**。

2. 回到议事厅门口，调查前门左侧墙壁上的海报，即可获得本章的**收集品 03——村庄火焰暴风封锁程序**。前往大门口触发剧情，之后靠近装配机就能开始部署防御工事。攻击波会在倒计时结束后开始，而玩家在这段时间内除了可以部署防御外，还可以补充弹药以及更换武器。敌人一共有三波，每一波结束后玩家都会获得电力奖励以及准备时间。在第一波开始前，推荐在左右两边的楼梯口放置栅栏，并在任一侧楼梯附近放置机炮台。每一波结束后，玩家可以看情况重新设置栅栏，获得在两侧设置机炮台以及雷霆岗哨。

3. 第一波敌人主要由迪比和追踪者组成，玩家可以前往中央的空地对付敌人，优先踢走追踪者们，因为它们的自爆会对防御设施造成较大的伤害。解决敌人后能够拾取它们的武器，这对于不能补充弹药的防守模式而言十分重要。第二波最后会出现空中的守护者轰炸机，它们会在正面释放护罩，必须先将护罩击碎后，才能对本体造成伤害，推荐用高射速武器迅速击破一台。在守护者的残骸处可以取出其装备的火箭发射器，利用该武器可以轻松对付剩下的守护者，顺便能够解锁成就"别再打自己了"，玩家也可以捡一把用于对付第三波敌人。第三波敌人一开始依然是一大群迪比和追踪者，可以先将火箭发射器打光，优先击破拿三管机炮的敌人，之后就能拾取它们留下的三管机炮来对付之后袭来的守护者，成功防御过三波进攻后本章结束。



第2幕

第1章 浪子回头

本章收集品数量：3

1. 开场跟随同伴前进，过桥后先往右走，打开右侧尽头的铁门触发剧情，之后调查铁门旁的花瓶即可取得本章的**收集品 01——安雅最喜欢的花**。前往一旁的小屋，开门后即可触发剧情。

2. 战斗开始后，先快速跑向右侧的小屋后面的小路，在屋子后面的一个脚落里能够能够找到本章的**收集品 02——柯尔叔叔送给 JD 的篮球**。敌人大部分是狙击手，建议先去拿取小屋里面的狙击枪，之后躲在掩体后面逐个消灭。

3. 战斗结束后跟随马库斯前往一旁的大屋子，开门后先前往左侧的房间里的桌子上能够获得本章的**收集品 03——维安政府联盟军校的入学许可信**。上 2 楼后会有一场小型战斗，敌人并不算强。全部解决后前往道路尽头触发剧情，之后便会进入第 2 章。

第2章 整装待发

本章收集品数量：3

1. 本关开始会拿到马库斯给的自定义骑兵步枪，如果玩家能够将这把武器一直用到通关的话（中途丢掉后可以再捡回来），即可解锁成就"寂静之声"。走出房间后就是一场大战，敌人中会出现火力很猛的红隼号直升机，需要留意好其机炮与火箭弹的发射方向，在其朝队友射击时再集火攻击。前往位于之前房间右侧的小房间，在角落的地面上能够找到本章的**收集品 01——JD 和安雅的照片**。

2. 击败直升机后前往一楼，途中还会遇到几名敌人，不过弹药补给也很充足。进入地下室的第一个房间后，在房间左侧角落的桌子上，能够找到本章的**收集品 02——房屋修整计划**。穿过一个狭长的通道后，房间里会有很多补给品。之后开门根据提示前进，之后一段路上充满了敌人，配置依然是 DR1 机器人加守护者轰炸机，击败大型机器人后拾取绝杀散弹枪来对付他们是不错的选择。

3. 穿过花园后就能来到桶型棚中，这里会遭遇守护者轰炸机以及机器人的袭击，两台守护者十分难缠，建议在解决完机器人后慢慢对付。战斗结束后触发剧情，此时在飞机残骸左侧的木箱后面能够找到本章的**收集品 03——一瓶陈年老酒**。通过飞机残骸区域后还会有一场战斗，解决机器人后可以换把冲锋枪来对付守护者，之后即可拿取守护者残骸上的火箭发射器来对付后面的敌人。之后一段路并不会有什么敌人，到达目的地后本章结束。



第3章 备用方案

本章收集品数量：2

1. 同样开场便是一场大战，首先会袭来一群追踪者，推荐直接用脚踢爆它们。之后机器人便会登场，优先解决拿火箭发射器的敌人，它会掉落一把火箭发射器，先保留其弹药。将所有机器人解决后直升机便会登场，此时可以先用火箭发射器进行攻击，待直升机停稳准备射击时就是攻击的好时机，火箭弹能够全中的话直升机很快就能被解决。

2. 穿过一段壕沟来到谷仓，此时会出现分支选项，按 LT 即走左侧道路，按 RT 即走右侧河床。两条道路上分别会有一个收集品，不过玩家可以在走完一条路后返回再走另一条路，以补全收集。

3. 如果选择走左边的路，玩家可以在打开大门后的大场景左侧的破旧卡车上找到本章的**收集品 01——新艾菲拉报**。而如果走右侧的道路的话，则可以在开门后对面小屋墙壁上靠的梯子下方找到本章的**收集品 02——JD 的旧玩偶**。无论走哪一条路，玩家都会遇到配置类似的敌人，对付方法也和之前一样，记得拾取敌人掉落的武器来增强火力。

4. 搞定所有敌人后前去打开谷仓的大门，在谷仓前的场景会遭遇火焰暴风的闪电风，这些风的运动是有轨迹的。看清轨迹后，利用掩体间的快速移动就能轻松进行躲避。打开谷仓门后就会进入下一章节。

第4章 大逃亡

本章收集品数量：0

本章是驾驶关卡，玩家需要控制摩托车逃离敌人的追逐。前半段并不会有战斗，只要注意躲避障碍以及秃鹰号空投下来的爆炸物就行。而当红隼号出现后就要用武器对其进行射击，好在武器的弹药是无限的，玩家只需留意好换弹的时机，注意躲避机炮攻击即可。将直升机打退后秃鹰号便会登场，此时需要优先对其两侧的引擎进行攻击，引擎起火后飞机会下降高度，并且用机炮进行扫射，此时需要一边躲避攻击，一边用枪械破坏机炮。将飞机两翼的机炮进行破坏后，玩家即可对飞机内部的主引擎进行攻击，不过需要注意躲避从机舱内飞出的障碍物，将秃鹰号的主引擎破坏后本章结束。



第3幕

第1章 午夜将近

本章收集品数量：2

1. 本章开场后跟随同伴沿着小路一直向下走，直到看见几辆破旧的卡车，此时道路尽头会有一个拱门，此时先不要进入拱门，在拱门左侧布满植物的角落里，可以找到本章的**收集品 01——维安政府联盟身分辨识手环**。

2. 穿过拱门后继续前进，在要塞前的广场上会遭遇暴风，此时朝要塞大门跑动，大门会被落石堵住。用链锯锯开右侧铁门的锁，之后沿小路来到侧面的房间，来到房间尽头会有一个需要调查的物体，此时先别急着调查，沿着物体右侧的小路走到尽头，之后在桌子上能够找到本章的**收集品 02——古老的书**。调查完物体后，走右侧小路拐弯处的门触发剧情，通过一条长道触发剧情并且本章结束。

第2章 恐怖梦魇

本章收集品数量：3

1. 流程开始后搬开挡路的障碍，走出小屋后打开尽头的门。此时需要用链锯枪锯开堵门的卵荚，此时卵荚中会出现蜂拥族的初级敌人——初生兽，它们的数量十分多，不过并不会有威胁性较大的攻击手段，用链锯来对付它们也是不错的选择。

2. 继续前进，穿过一个充满卵荚的屋子，之后的一段路会充满了与之前相同的敌人，走到尽头开门，注意从门后还会出现 2 个敌人，直接用链锯对付即可。来到门后先别着急走，该场景左侧的桌子上能够找到本章的**收集品 01——医疗补给品状态表**。

3. 搬开障碍物进入下一个屋子，从右侧的通路来到二楼，此时破坏屋顶上的障碍物可以获得一把慕丘机枪。继续前进并踹开二楼的门，可以在右手边的地面上找到本章的**收集品 02——战士兵籍牌 89202512**。

4. 沿左侧道路前进，沿路会遭遇数波敌人的袭击，这里就轮到慕丘机枪出场了，借助高火力扫射能够轻松处理掉这些敌人。道路尽头开门后来到一个拥有石像的花园，在左侧第一个拱门后面的长椅上，能够找到本章的**收集品 03——雷瓦尔要塞的观光地图**。

5. 打开尽头屋子的门后便会遭遇敌人的升级型——子裔兵，此时它们会使用枪械进行攻击，注意利用掩体躲避。而当玩家消灭了第一批敌人调查巢穴时，右侧小门处又会出现一批敌人，注意不要掉以轻心。

6. 清扫沿路的敌人后一路来到墓场，那里会遭遇一场大战，敌人中会有狙击手出现，需要绕道靠近后优先击破。此外，建议玩家用手榴弹优先破坏掉敌人的巢穴，这样就能避免遭遇更多的敌人，注意巢穴中也能捡到手榴弹作为弹药的补充。

7. 走出墓园后沿路返回之前的场景，这里玩家会遭遇到新敌人猛扑兽，它们不仅会跳跃着使用近身攻击，还会从尾巴射出液体弹，注意利用翻滚躲避。如果不小心被它们扑到了的话，则要连点 B 键用 QTE 挣脱，而如果同伴被扑到了，便是利用枪械输出的好时机。注意它们的弱点在腹部，如果玩家有散弹枪的话，对准腹部进行攻击也可以对它们造成大伤害。

8. 解决完敌人后进入一个车站，切断控制室门口的障碍后拉动里面的把手使电车落下，之后从侧面进入电车触发剧情，本章结束。

第3章 家门口

本章收集品数量：4

1. 从车上下来后一路前进，来到大门前后先别急着开门，翻过左侧的障碍后前进，在较高平台的地面上能够找到本章的**收集品 01——国王雕像纪念品**。开门前记得先切换成手榴弹，开门后左侧便会出现敌人的巢穴，优先将巢穴炸毁，之后再清理剩下的敌人。

2. 继续前进打开铁门后会来到一个花园，之后会有一场战斗，敌人的配置和之前类似，不过要小心狙击手。解决完敌人后进入敌人巢穴左侧的小屋内部，在深处的墙壁上能够找到本章的**收集品 02——撤离程序**。

3. 开门进入餐厅后会遭遇好几波敌人的袭击，如果玩家之前有拾取狙击枪的话，可以先在二楼解决掉第一波敌人。第二波敌人是几只猛扑兽，玩家需要绕到一楼对付它们。此时可以先去一旁拿取补给品，之后再对付第三波敌人。

4. 离开餐厅来到博物馆区域遭遇敌人，在出现 Y 键提示后先不要急着前进，前往左手边的小道，在深处角落的地面上，能够找到本章的**收集品 03——雷瓦尔要塞军事博物馆宣传册**。远处的二楼会有机枪台，此时应当迅速冲到小屋下方，这里对于机枪台来说是死角，然后逐一解决掉敌人，之后再进入内部。

5. 解决掉内部的敌人来到二楼，此时会有大量的敌人从外部袭来，好在二楼有不少武器和弹药可以拾取，榴弹发射器和狙击枪都是对付第一波敌人的不错选择。之后的敌人会直接进入内部，此时可以考虑用散弹枪来近身战。

6. 解决敌人后从二楼的小门处继续前进，打开一扇木门后能够在一旁拿到一把电锯枪，这是一把威力很高的重武器。出门后会有一场战斗，将巢穴炸掉后就能拿电锯枪扫荡敌人了。当然，玩家还可以在巢穴中钻出敌人时直接用电锯枪射击，运气好的话可以直接解锁“一击三杀”的成就。解决掉楼上的第二个巢穴后，用枪械攻击对面吊桥两侧的连接处，之后直接过桥近距离解决掉敌人的狙击手。



7. 穿过铁门后走右侧来到一个小屋内部，屋顶上有一把被包裹住的榴弹发射器，小屋右侧集装箱后的区域可以绕过去，翻过障碍物后能够在尸体旁找到本章的**收集品04——战士兵籍牌 12151881**。出门后会看到抓夺兽进入墓穴之中，这里会有一场持久战要打，可以先用榴弹发射器从远处干掉几名敌人，之后前往一楼打阵地战。敌人会源源不断地出现，因此必须缓慢推进。注意会有使用骑兵突击步枪的敌人，尽量不要靠得太近，以免被电锯攻击秒杀，结束战斗后继续前进便会进入下一章。



第4章 无须留情

本章收集品数量：2

1. 一路前进会看到抓爬兽往下爬，之后从右侧楼梯下行来到墓室，开门后会有一场小型战斗。解决敌人后继续前进，从一个圆洞跳下后前往右侧平台，在角落的地面上能够找到本章的**收集品 01——战士兵籍牌 51415181**。拿到收集品后记得拿上一旁桌上的电锯枪，不过在对付下一波杂兵时先不要使用。

2. 通过一条长道后右转进入房间，这里会遭遇到一大批敌人，而这里便是使用电锯枪的好时机。解决掉敌人后打开尽头的门进入下一区域，之后走左侧的门可以继续前进，不过在走之前，在左侧门旁的石台上能够找到本章的**收集品02——白银时代的匕首**。

3. 继续前进打开尽头金色大门后会遭遇一场战斗，场景对面会有两名拿机械弓的敌人，需要注意躲避它们的攻击，因为高难度下机械弓的爆炸足以一击致命。玩家也可以优先击杀这两名敌人，之后利用机械弓来对付剩下的敌人。在下一个房间的战斗中会遇到猛扑兽，用之前的机械弓来对付它们是不错的选择。

4. 战斗结束后打开被标记的金棺即可来到下一区域，继续前进需要玩家选择分支道路，这里推荐选择走上层，因为上层的第一波敌人持有机械弓，获取机械弓后即可十分方便地对下层敌人进行攻击，以掩护队友前进，而后面的几波敌人也能在突击步枪与机械弓的切换下轻松解决。

5. 合流后前往下一个区域会看到一辆矿车，前往矿车的道路上可以拿到一把钻头枪，由于钻头枪的弹道是由上往下的，因此可以用它来轻松对付掩体后面的敌人。

继续前进会遭遇本章的最后一场战斗，不过敌人的数量并不算多，在钻头枪的帮助下就更为轻松了，战斗结束后继续前进便会进入下一章。

第5章 通往地狱的电梯

本章收集品数量：1

1. 本章开始玩家会处于矿车内部，沿着道路往下走右转进入第二个房间，此时立刻左转，可以在浴室的马桶上找到本章的**收集品01——艾菲拉论坛报**。此时继续走一旁的通路即可来到主控制室，不过玩家此时也可以先在场景中拾取一些弹药补充。

2. 调查控制室的把手触发剧情，之后再前往地图标识的地点拉动另一个把手，不过会遭遇一小波敌人的袭击。成功调查把手之后，就需要准备开始一场持久战。调查装配机即可进行防御工事的设置，推荐在控制室门口的中央通道以及两侧的楼梯前均设置障碍，之后再选择任意一侧放置一个炮台岗哨。第一波敌人是数批初生兽，攻击性虽然不强，但是会对障碍造成大伤害，注意不要让它们接近。解决完第一批敌人后，推荐在另一侧追加机炮，并且对耐久度较低的障碍进行替换。第二波敌人是子裔兵，它们会从右侧和左侧进攻，注意部分敌人会绕进中央通道，需要优先击破，以免被敌人绕后。第三波敌人将会是初生兽与子裔兵的混合，还会有几只猛扑兽，必须确保左边、中间和右边都拥有炮台。



3. 解决完三波敌人后触发剧情，此时需要迅速冲向标记处的地点拉动把手使矿车停止运作，虽然沿途会有敌人的阻挠，但是由于有时间限制，因此并不推荐在此与敌人过多周旋，直接拉动开关即可结束本章节。

第6章 起源

本章收集品数量：2

1. 流程开始后一路前进来到一个控制台前，拉动把手后跟随队伍继续前进直到触发一段剧情。剧情过后向左侧走一小段路，调查左手边的兽族外壳，即可获得本章的**收集品 01——兽族外壳水晶**。

2. 下楼来到大广场区域便会遭遇战斗，第一波敌人的数量并不算多，对付起来还算简单。清理完毕后继续前进，剧情过后会冲出一群敌人，其中拿慕丘机枪的敌人不仅火力很猛，还十分皮糙肉厚，注意后面还会有一名拿钻头枪的敌人。此时应该迅速撤离至后方左侧的房子里，借助掩体慢慢进行输出。



3. 继续前进拉动道路尽头的把手，开门后来到一块空地会遭遇敌人，利用之前拿到的慕丘机枪就能轻松解决。打开一旁的门后先别急着前进，在左侧矿车的后面能够找到本章的**收集品 02——矿场拾荒者的清单**。这里还有很多枪支与弹药选择，注意拾取火力经过强化的波塔克制式手枪。

4. 继续前进遭遇敌人，第一波敌人很好对付，只需留意好二楼的狙击手。解决完后第二波敌人会从房间里出来，注意事先找好躲避的掩体，拿着电锯枪的敌人需要优先解决。之后前往房间内驾驶装卸机，此时按 A 键可以冲刺，B 键则是使用践踏攻击。利用冲刺推开挡路的水管，之后的敌人都可以用冲刺和践踏对付，用冲刺解决掉尽头的敌人后装卸机就会损坏。

5. 继续前进在下层的深处便会遭遇 BOSS 抓爬兽，抓爬兽的攻击方式与猛扑兽类似，分别是从尾部射出液体弹、喷射范围液体以及近距离践踏，不过需要注意的是，如果玩家或队友被其击倒在地的话，就会被它吞进肚子里并带走，如果让其逃脱就会导致游戏失败。因此，如果同伴倒下了必须尽快救援，而如果已经被其吃到肚子里的话，就要集火肚子救出同伴。而玩家则要保持尽可能地远离 BOSS 并且靠近队友，如果 BOSS 迅速接近的话就要用翻滚躲避。注意 BOSS 的液体弹带有跟踪效果，并且能够一击让我方倒地，注意在射出的一瞬间进行翻滚躲避。当其肚子被打爆后说明已近进入了残血状态，此时集火猛攻即可迅速将其击破。击败敌人后，顺着道路继续前进即可在深处找到马库斯。

第4幕

第1章 逃脱

本章收集品数量：1

1. 一路前进来到一个布满了轨道和石块的平台，在平台左侧的角落里，能够找到本章的**收集品01——兽族外壳处置表**。之后来到一个广阔场景，此时需要驾驶装卸机来推开挡路的兽族外壳，之后敌人会出现，利用装卸机的践踏攻击可以轻松对付，此时也是解开成就"杀人机器"的好机会。推开二楼的外壳后装卸机损坏，不过会有一只抓爬兽从后面袭来，对付方法和之前一样可以在一楼与二楼间与其周旋。

2. 继续前进在拾取钻头枪的地方会遭遇一波敌人，借助钻头枪可以轻松解决。从道路尽头侧面的门前往下一区域，解决沿路的敌人后返回上层，在这里会遭遇抓爬兽与子裔兵的棘手组合，推荐优先解决杂兵后再来对付抓爬兽。当然，用战前能够拾取到的电锯枪来清理杂兵也是不错啊的选择。

3. 战斗结束后，一路前进并且清理沿路的初生兽，翻越过一个水管后触发剧情。之后乘坐滑索逃脱的过程并不算难，用摇杆控制方向躲避障碍，并且用手枪子弹破坏沿路的障碍。当配重被卡住时，需要破坏掉四周的粘丝使其再次运作。快到达顶端时，不断攻击旋转的齿轮即可，剧情过后进入下一章。

第2章 不得绕道

本章收集品数量：1

1. 沿着小道一路前进来到一个巨大齿轮处，调查齿轮前方不远处的士兵尸体，即可获得本章的**收集品01——战士兵籍牌21525112**。在一处充满卵荚的场景遭遇第一场战斗，注意优先用手榴弹破坏敌人的巢穴，并且注意不要破坏卵荚，以免让更多的初生兽出现。

2. 继续前进会遭遇第二场战斗，破坏水管的连接处可以使得敌人的掩体被破坏，而滚落的水管也可以碾压到敌人，之后的敌人也都可以用破坏掩体的方式迅速实现地形杀。推开挡路的树枝后会在勤务塔前遭遇闪电，此时需要迅速快跑通过该区域，并留意闪电的轨迹进行躲避，推动勤务塔大门后出发剧情本章结束。



第3章 有人在家吗

本章收集品数量：1

1. 一路前进在水坝前遭遇第一场战斗，注意优先炸毁敌人的巢穴，之后集火对付拿慕丘机枪的敌人。进入水坝后顺着梯子向上爬，开门后会遭遇第二波敌人，此时可以前往右侧拿取电锯枪，之后便可以轻松对付这里的敌人了。注意第二波敌人出现后，左侧的屋子二楼会有狙击手，需要利用电锯枪优先击破。

2. 清理完敌人后进入左侧的小屋，先别急着上二楼，在小屋一楼右侧的角落里能够找到本章的**收集品01——维安政府联盟的命令**。来到二楼后拉动把手打开大门，之后返回一楼继续前进。调查尽头的门后会出现一名体型十分庞大的新敌人——带原兽，它的血量非常高，攻击方式主要有近战砸地以及从胸口喷出粘液。攻击其身体的大部分部位都不能对其造成大伤害，只有等它将胸口打开时，集火对其胸口的发光处射击才能有效将其击倒。它喷出的液体可以在空中直接被打爆，另外要注意不要离它太近，否则有被其用近身QTE秒杀的风险。本战将是一场持久战，玩家需要从道路两旁不断获得弹药补给，才有机会将其击杀，打败带原兽后本章结束。

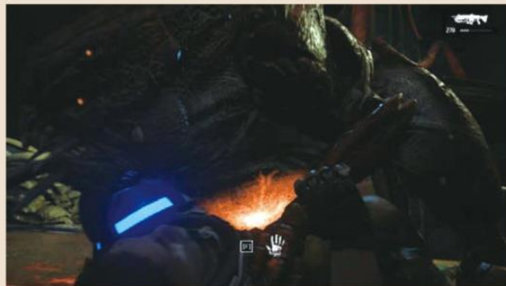


第4章 无电可用

本章收集品数量：2

1. 一路前进至电梯处，调查电梯后发现无法运作，此时需要前往右侧调查滑轮，在尽头破坏掉黏住滑轮的黏丝后即可使电梯恢复正常。在返回的道路上会遭遇敌人的袭击，不过这些老面孔并不难对付，借助掩体慢慢推进即可。调查电梯后会出现分支选项，玩家需要选择操作甲板还是选择发动机。

2. 由于分支并不涉及收集，而且选择哪一边都需要帮助另一侧处理敌人，因此选择任何一边都可以。玩家分别需要启动两个发动机和断路器，此间会遭遇数波敌人的袭击，不过对付起来并不算难，注意要优先消灭那些控制机枪台的敌人。最后一波敌人的攻势很强，建议优先集火拿电锯枪的敌人，部分敌人会使用近身链锯攻击，应当注意保持距离，以免被秒杀。



3. 清理完敌人后再次回到电梯处，调查开关后来到上层，继续前进会遭遇一只带原兽，打法与之前并没有区别，不过要留意其将卵荚震碎后产生的初生兽。继续前进来到涡轮区域，这里需要拉动开关卡住涡轮，之后迅速通过平台，如果玩家通过速度较慢便会导致任务失败。通过涡轮区域后会遭遇一波敌人，不过对付起来并不算难，优先解决拿慕丘机枪的敌人。

4. 打开一个双锁门后继续前进，通过一个破损的门后，在其左侧的损毁小屋中能够找到一具尸体，调查尸体后便能获得本章的**收集品01——战士兵籍牌20256192**。来到一个有锁链的房间后会有一场遭遇战，敌人会把滚动的锁链当做掩体，当锁链移开的瞬间就是对暴露在掩体之外的敌人进攻的好时机。

5. 继续前进会看到一面标注了"13E"的墙壁，此时先往左走，这里除了能够拿到一把钻头枪外，在角落的桌子上还能找到本章的**收集品02——被遗弃战士们的口粮配给计划表**。开门之后的战斗颇有难度，不过依然可以依靠移动的锁链击杀一部分敌人。最后会出现一个拿钻头枪的敌人，它会逐渐超我方靠近，注意躲在掩体后面慢慢对付它，周旋时也要保持一定距离，以免被钻头枪秒杀。

6. 来到水坝上层后会分两队行动，不过可以在两条道路之间自由穿越，这里的敌人并不强，优先解决掉拿机械弓的即可。最后会出现一只抓爬兽，由于场景比较开阔，因此玩家可以在两条道路之间与其周旋，将其击破后开门，一路来到水坝顶端后本章结束。

第5章 暴风警告

本章收集品数量：2

1. 由于本关的环境为火焰暴风，因此不少战斗可以依靠环境轻松对敌人进行地形杀。开场后前进一小段路就会遭遇敌人，解决掉大个头杂兵后能够拿到慕丘机枪，用机枪即可轻松扫清剩下的杂兵。继续前进遭遇第二波杂兵时，需要利用一旁的投石机摧毁敌方炮台，注意风是向左吹的，因此用投石机瞄准时要稍稍偏右，还需要长按 RT 键将投石机拉至最大后进行发射。破坏炮台后从左侧门进入小屋，捡起地上的电锯枪即可轻松对付下一波敌人。

2. 沿路解决敌人并来到变电所，此时先进入右侧小屋内，在桌子上能够找到本章的**收集品 01——战士兵籍牌 08821139**。进入变电所内部后，首先打开第一个电源开门，继续前进拉动把手，一旁的核心打开后需要对其不断射击，之后再从一旁的门前往下一区域。

3. 一路前进会看到一个被沙包堵住的房间，翻越沙包进入其中，在地面上能够找到本章的**收集品 02——信件**。来到深处开门后，即会进入与发言人以及它的坐骑蜂龙兽的 BOSS 战。BOSS 行动缓慢，不过双手的加特林机炮和头顶的火箭发射器都具备极高的伤害。对付它需要持续攻击其身上的结疤，不过普通武器并不是很管用，好在场景中有着榴弹发射器、机械弓等能够用于定点伤害的武器，用来攻击 BOSS 的弱点十分有效。在结疤攻击至发光时说明马上就会被打爆，之后集火猛攻便可。破坏 3 至 4 处结疤后即可取得胜利。



第5幕

第1章 会合

本章收集品数量：2

1. 开场解决掉两只猛扑兽，继续前进遭遇 COG 与蜂拥族的混战，可以先在一旁观战，等到 COG 的机器人全灭后再进攻，守护者残骸上能够拿到三管枪，是对付兽人的利器。战斗结束后先别急着前进，前往入口侧面的小道，在小道尽头的尸体旁能够获得本章的**收集品 01——战士兵籍牌 1292025**。

2. 在工厂前会有一场遭遇战，敌人的数量很多，而且一共会有 3 个巢穴，需要及时用手榴弹炸毁。解决第一波敌人后可以拿到一把慕丘机枪，用来对付之后拿钻头枪的敌人是不错的选择。进入工厂后，首先前往右侧第二个房间，在一个充满显示屏的桌面上能够找到本章的**收集品 02——停工命令**。

3. 来到二楼会遭遇敌人，数量并不算多，解决后记得拿取它们掉落的电锯枪。开门之前先准备好手榴弹，因为在开门敌人后就会从巢穴中钻出来。炸毁巢穴后优先对付面前的敌人，注意远处会有一个机枪台，需要从侧面绕到其背后进攻，全灭敌人后本章结束。



第2章 杀戮时刻

本章收集品数量：1

1. 本章是一场持久战，不过在 3 级防御工事的帮助下难度并不高。在左、右两侧放置障碍，之后在看情况补上机炮岗哨或雷霆岗哨。建议玩家手控机枪台，用高火力扫荡敌人，优先对付那些拿重武器的大个子。比较麻烦的是第二波最后的 2 只抓爬兽，它们会瞬间跳至障碍前对防御工事进行破坏，很快便能进入内部。应当在它们出现后立刻用机炮对其中一只集火，争取在其跳进来后不久将其消灭，之后再慢慢对付另一只。第 3 波的最后是 2 只带原兽，不过它们行动缓慢，对付起来并不难，趁它们打开胸口时用机炮猛攻即可。



2. 解决完敌人后继续前进，来到一楼的铁门前先别急着前进，在铁门对面房间中的桌子上，能够找到本章的**收集品 01——史拜尔拾荒者的清单**。继续前进便可到达汇合点，剧情过后进入下一章。

第3章 破门而入

本章收集品数量：0

1. 本章开始玩家需要操控巨型迪比机器人贝蒂二号和小杰克扫荡敌人，机器人的武器是射速极高的巨型电锯枪，普通的敌人在它们面前完全不是对手。电锯枪的子弹是无限的，不过也会过热，需要及时按 RB 键冷却。前进一段路程后玩家便可使用乌鸦号的空袭，按住 LB 键进入锁定界面，之后用红点瞄准目标即可锁定。在空袭的帮助下，带原兽和抓爬兽也会变得不堪一击。

2. 一路前进会遭遇蜂龙兽，它的攻击对于机器人还是有一定威胁的，需要借助掩体进行躲避。由于需要攻击其身上的弱点部位，因此推荐主要用空袭进行攻击，当空袭冷却时再用电锯枪射击。将蜂龙兽打倒后，需要接近它并且按 Y 键用 QTE 将其解决。

3. 流程后半段的敌人较多，注意多利用空袭和掩体，流程的最后会遭遇第二只蜂龙兽，将其解决后即可进入游戏的最终章。

第4章 解放

本章收集品数量：1

1. 最后一章的敌人便是最终 BOSS 蜂巢首领，战斗一共分为三个阶段。第一阶段时，BOSS 并不会现身，而是会从地下向上喷射会自动锁定目标的攻击弹，建议直接用腰射扫射这些目标。BOSS 一共会释放数波子弹，子弹的数目也会越来越多，来不及扫射时也可以用 A 键加左右推摇杆进行快速躲闪。

2. 第二阶段 BOSS 本体便会现身，他身上会有四只触手，主要攻击手段也来自于触手。此时玩家需要对四个触手逐个集火攻击，并用闪避来确保不被 BOSS 攻击到，适当利用空袭集火触手也是不错的选择。当攻击至一定程度时，BOSS 就会将触手砸在地上，此时需要迅速靠近按 Y 键使用终结技，这样触手就会快速缩回去，在这段时间里要迅速用空袭攻击缩回触手所在的触手窝，即可永久清除一只触手。重复以上方法将 BOSS 的四个触手全部解决掉，便会进入第三阶段的战斗。

3. 第三阶段开始时先要去直升机的残骸处拿取螺旋桨，此时 BOSS 的攻击方式会变为从胸口喷出导弹。玩家需要按 LT 键举起螺旋桨，然后按 RT 键让螺旋桨旋转，以此来挡住 BOSS 的攻击。而在 BOSS 攻击的间隙，玩家则需要用 A 键快速向 BOSS 靠近，重复之前的过程接近 BOSS 后，BOSS 便会用脚进行下砸攻击，此时迅速按 Y 键即可对脚使用终结技。用以上方法将 BOSS 左右脚都解决后，靠近 BOSS 头部按 Y 键便可用最后的终结技解决 BOSS，之后就是结局动画时间了。看完结局动画后，玩家也会自动获得游戏中的**最后一个收集品**。



对战模式解析

本作的初始地图一共有 10 张，原本三张玩家在测试版应该玩过了，不过正式版里进行了一些小改动，比如武器的位置以及结构上的小变化。此外地图中还有 3 代的经典地图等着玩家。

游戏中地图整体仍然呈现对称结构，打法主要思路是优先拼抢强力武器的所在位置。地图中强力武器一般会有两把，但一把偏向大威力另一把则偏向技巧，拿到榴弹炮或者鐳雷枪后往往可以占得先机。强力武器一般都位于地图中最中间的位置，抢夺过程是一门学问。此外在地图中央另一端往往还放着技巧性武器或者大威力手雷，玩家可以避开强力武器的争夺选择这些一样可以左右局面的技巧形武器，如何抉择也就成了每个玩家每场战斗的关键，也是系列对战好玩的地方。此外在玩家重生地不远处就能拿到一把次要武器，这些武器威力不具有主导作用，一般不会成为争抢的对象，不过却能一定程度上辅助玩家杀敌。



模式介绍及指南

团队生死战

经典的团战模式，该模式下敌我双方各 15 条命就是所谓再生次数，哪一方在先使用完所有再生数量后又被全灭便算输的一方。在该模式下玩家不要过分消耗团队的再生数。尤其在最后 5 个人的情况下一定要找好掩护稳扎稳打，寻找机会反击。即便是以少敌多的情况下，只要战术得当，也依然有翻身的机会。

躲避球

本作的新模式，躲避球的玩法与现实的躲避球类似，初始每个队友一条命，如果玩家死后将暂时无法再生，惟有等待队友杀敌后才能将其他人复活。反之玩家只要多杀敌就能让队友不断重生。躲避球模式下一定要珍惜队友给的命，切莫贸然行事，否则不但丢掉了宝贵的复活机会，还让敌方有了复活队友的优势。在多对少的情况下尤其要小心，如果在最后以少敌多情况下能稳扎稳打，利用杀敌复活队友补充我方人员数，很有可能令比赛反败为胜。这个模式下仍然推荐团队行动，这可以将玩家存活数量最大化利用起来。



山丘之王

笔者建议玩家最初了解地图都从山丘之王开始。因为在该模式下玩家需要攻守的几个点恰恰就是地图中几个主要武器的所在点，玩家在对点进行攻守熟悉后，在其他模式下对获取武器的位置以及争夺也就变得游刃有余了。

山丘之王的占点并非需要玩家持续站在圈内，只要自己的成员在圈内到一定时间，这个点就会变成属于玩家队伍的颜色了，并且会不断获得分数，当到达所需要的分数后便算胜利。玩家在占点成功后可以在四周防守或者主动出击。不必拘泥在圈中。

山丘之王讲究团队作战默契，如果单人守点，很容易被敌人群剿，同样如果想独闯龙潭，攻下敌营的成功率并不高。建议玩家在敌人点附近先别贸然前进，等队友都重生好了再一举进攻将敌人点拿下。此外地图中一些大范围武器对于喜欢群居的守点敌方来说有不错的攻击力。

在一个点防守点数即将占完，会有下一个点的提示，玩家可以提前将其占领取得先机。实在攻不下的山头不如选择新的山头点来从攻转守。

此外如果对自己的操作有信心，可以主动攻到敌方老家进攻，这样可以消磨掉他们威胁我方据点的时间，让我方据点不断张分。

军备竞赛

本作新增的多人模式，类似其他游戏网战的 GUN WAR 模式，在军备竞赛模式下玩家会不断变化手中的武器，直到使用最后一把武器杀够敌人为止为胜利的一方。玩家用手中的武器每杀 3 个敌人便会切换新的武器，换的顺序则固定。每次换武器都会让场上的行事发生有趣的变化。比如初始的榴弹，双方一般都会躲在远处发射来轰掉对面的对手。而使用纳许时敌我双方多半会主动出击寻求近战。玩家需要熟悉每把武器的优劣势，利用地势站到对自己有利的点来进行战斗。对每把武器的熟悉程度有一定要求。

队长保卫战

队长保卫战的规则为只有杀死敌军队长后敌方才不会继续出人，也就是说我方只要保证队长不死的情况下就能让队友不断再生。每场比赛中玩家会有一名作为队长，其会以全部金色的涂装出现在战场上，自己的队长是需要保护的对象，同时对方的队长需要去刺杀。

队长保卫战中对担任队长角色的技术要求水平最高，当队长的玩家切忌草率行事，尽量躲在队友身后以防守为主，队伍中可以有部分玩家保护在队长身边等待送上门的敌人，剩下的则前往对手初生点处围剿进攻。队长保卫战中进攻一方的玩家可以通过绕路的办法，绕到敌人后方直接将其队长击毙。所以建议玩家不要躲在初生点的位置，这样等于告诉了对方自己队长的方位，可以藏在一些不易被找到的角落或者干脆跟在队伍后面以此来躲开对方攻击。



一级战区

一名玩家只有一次生命数可以使用，是步步为营的模式，战场上少一名玩家都会令我方处于不利的局面。在该模式下大多玩家都会打得比较保守，建议可以团队作战来保证我方存活队友的数量。

对战模式新要素

开箱系统

顺应时代的趋势,《战争机器 4》也加入了自己的开箱模式，玩家在平时游玩时会拿到一定数量的金币CR，CR 可以在商店里购买特定的套装箱子来抽卡。每个套装对应不同内容的卡片，包括赏金内容、武器涂装以及技巧卡。除了用游戏中的金币兑换外，还可以通过花钱消费来购买，也就是玩家熟悉的课金。

游戏中卡包分为行动套件、持久战套件、对战增强套件、精英套件等多种，玩家可以根据平时玩的内容来选择开箱。其中行动套件和精英套件才可以开出稀有涂装。如果对涂装这些不感兴趣，可以只开启对战或者持久战的增强套件。

自定项目

游戏中为玩家准备了大量人物以及武器涂装配色，不少好看的涂装玩家可以通过消费费金属来获得。但获得涂装的主要途径还是通过开启商店中的套件来换取。目前来看，游戏后期肯定还有更多好看的涂装以及角色等待玩家开启。

赏金卡片

本作网战新加入的赏金卡片系统，在完成卡片中的条件后即可获得额外的经验值或者 CR。其中包括不同模式下获得多少分等内容。在战斗前可以根据不同的类型或者自己的状态来选择装备以此获得额外经验。比如今天网络不错，那大可装备赏金卡片“对战得分Ⅱ”来实现对战中取得 1500 分后获得额外3000经验的回报。赏金使用得当，可以大幅增加玩家提升等级的速度。

废金属

游戏中玩家在套件中获得的涂装赏金或者技巧卡片，都可以在界面中按下 X 键进行摧毁。摧毁后会兑换成废金属，可以以此来购买建立需要的其他卡片内容。也就是说这个系统是方便玩家如果在抽套装中，抽到不想要或者自己用不到的内容后可以进行摧毁后兑换，再用兑换后的废金属来购买自己需要的卡片。

完美上弹

和 BETA 版本相比，正式版本的网战在完美上弹上又有了新的改动，玩家可以主动给全部武器完美上弹，从而大幅增加子弹威力，而不是以往的在消耗子弹后再上弹后才能使用完美上弹。不过正式版中完美上弹并不是任何时刻都可以进行，玩家需要在一段时间后，等武器界面右边出现一个子弹符号标志时才表示玩家此时可以使用完美上弹。

在即将迎接战斗时，主动使用完美上弹可以让玩家获得不小的优势，当然对面的玩家大部分也会这么做，所以学会怎么在奔跑中做出稳定的完美上弹表现还需要玩家多多练习。



伤害值总结

游戏中玩家在被杀死后会多了伤害值的显示，也就是说玩家在战斗中受到了各来自对方多少的伤害，又或者临死前给了对方多少伤害都是会显示的。比如在战斗中玩家受到了来自玩家 A 的 40% 的伤害，来自玩家 B 60% 的伤害，并且在被击倒前给予了对方 80% 的伤害，这些数据显示使得玩家在战斗中的表现更为直观，对于死的原因以及为什么没有杀死对方的原因也有更好的了解，帮助玩家总结经验与失败的教训。



网战武器心得

初始武器

骑兵突击步枪

骑兵突击步枪作为最经典传统的武器在本作中威力上进行了小的削弱，不过其稳定性占据绝对优势，多人团战中，用来牵制敌人的首选。同时多名玩家持这把枪持续输出的情况下，可以让大部分敌人无法近身。其高强度的射速也使得防守战中对方不敢贸然接近。

骑兵突击步枪按住 B 后使用的链锯只要是近身的敌人便会丧命，有时烟雾中拉电锯效果比纳许散弹枪还要好。不过使用链锯杀人会有较大的硬直，很容易被其他人鱼肉。

面对骑兵突击步枪时不要正面冲上去，尤其是已经被对方打到的情况下，多利用掩体和烟雾手雷接近对方，同时要小心对方拉响电锯。

纳许散弹枪

作为网战的王道武器，也是战争机器整个网战的精华部分。纳许散弹枪近战对决在游戏中拥有绝对主导作用。如果只是在远处突突突，那很难说你会玩《战争机器》。纳许散弹枪用的好坏直接关系到玩家水平的高低。

本作纳许散弹枪使用方面基本沿用 3 代的设定，使用 B 键的枪托攻击并不会对对方造成硬直，也不存在速度上的优势。这也使得游戏的喷子战更加纯粹。

雷暴突击步枪

雷暴仍然是初始武器中远程威力之最，不过强大的后坐力会使子弹的准心不停上抬，而点射型的使用方法对于很多初学者来说显得并不那么友好。不过考虑到其在完美上弹后打头的超高威力，（4 枪倒地）以及其在中距离下的优势，是一把熟练后极具牵制力的武器。按下右摇杆可以精确瞄准。



执法突击步枪

这是初始武器中射速最高的，同时在威力上也有所折扣。在多枪牵制的时候，使用执法突击步枪会起到不错的效果，不过这把枪在实用度上并不是那么好。

史纳制式手枪

威力很小但是稳定效果好的初始手枪，一般会在挟持对方的倒地成员后使用。史纳制式手枪为点射型武器，如果在完美上弹之后手速够快持续打击对方头部会有不错的效果，在使用的同时近距离也可以通过按B使用近战配合手枪的使用。

次要武器

玛克萨狙击枪MK1

多发的狙击枪，威力和精准度不如狙击枪大，但胜在子弹多好瞄准。在完美上弹后中距离持续进攻能有不错的输出。这把武器使用时应尽量躲在队友身后作为掩护，有爆头属性，对于使用技巧来说有很高的要求。

刺刀突击步枪

原本3代的初始武器，现已成为本作的次要武器。刺刀突击步枪有着最高的持续远程输出攻击力，但是后坐力极大，枪会大幅向上抬，几乎无法持续瞄准，在每次使用都要将准心向下调整。使用这把枪建议玩家瞄准时一开始就以最下方为主，持续输出，利用点射的方法如果能操作得当也会有相当好的效果。刺刀突击步枪的额外优势在于中距离的对抗上，面对使用纳许散弹枪逼近的玩家，可以刻意拉开距离，使用非瞄准下的持续攻击来使对方在近身前倒地。

刺刀突击步枪在按住B键时可以使用特殊的冲刺，如果过程中遇到敌人则会触发刺刀处决。这招一般时在使用烟雾弹后冲到里面，当然终结技的时间足够被其他玩家捡漏了。

绝杀散弹枪

本作的新增武器，使用类似声波的持续近距离输出伤害敌人。这把枪可以认为是纳许散弹枪的加强版。由于可以通过点射持续攻击加上较大的范围，玩家在近战中使用它可以占据很大的优势，可以说是最为实用的次要武器。如果遇到使用绝杀散弹枪的敌人建议不要正面刚，远程尽量用持续火力武器来牵制。

波塔克制式手枪

由于没了鸡肋的连发自动手枪，本作中网战目前可以使用的手枪类武器只剩下两种。这也使得波塔克制式手枪在性能上比以往更为优越。波塔克制式手枪作为大威力手枪输出率低，但是有很强的伤害效果。完美上弹时打在敌人身上两枪就能让对方倒地。在完美上弹后可以爆头。也是较为需要高端技巧的武器。



电击手雷

取代了原本油墨手雷的位置，在扔出后会对敌人造成范围内持续电击伤害的效果。闪电手雷在引爆后引爆速度有限，在将敌人打倒后也很难直接电死完成最后一击，所以大多以牵制为主。在争抢武器或者山丘之王时，使用闪电手雷可以对某一范围进行很好的控制，从而有效避免对方对于位置的占据。



强力武器

狙击枪

作为爆头利器，狙击枪对玩家的要求就是会隐蔽且精准，在按下右摇杆后可以进入远程精确瞄准，只有在打头时可以一枪直接毙命对方。当然对于快节奏的《战争机器》网战而言，想要安安稳稳的狙击本来就是件不容易的事情，如果身处在获取狙击枪的所在处，那么很容易被敌人当场击毙。这里建议玩家根据情况来使用，普遍情况下建议在抢到狙击枪后，第一时间回撤到初始点位置，在身后插个手雷以免被偷袭，在此附近安安稳稳狙击远处的敌人。

狙击在中距离面对敌人时并非完全没有优势，如果可以完美上弹，利用非瞄准情况下的射击打到对手，同时配合近战B键的使用，也可以让敌方倒地。

安帕狙击枪

本作新增的狙击枪，按下右摇杆可以进行精确瞄准。安帕狙击枪距离范围在玛克萨狙击枪MK1之上，具有较高的威力，不过使用难度更大。玩家在使用时需要按住RT进行蓄力，在准心由大变到最小的时候松开RT即可进行攻击。瞄准时间过长或者过短都无法使用，安帕狙击枪也只有在爆头情况下才可以一发置敌。总体而言是使用难度较高的武器。

机械弓

老牌硬派武器，机械弓在蓄力后逐步成直线范围，在将子弹射在敌人身上任何部位即可造成秒杀，爆炸范围较小，只有在敌人身上会有效果。机械弓在使用时，考虑到其较小的准心以及较长的蓄力时间，使用时建议养成不瞄准按住RT提前蓄力的好习惯。这样在遇到敌人后就可以第一时间进行瞄准后射击。如果能掌握不瞄准蓄力射弓弩的话，其在中距离战斗中也能体现出优势。当然这一技巧对玩家操作要求会比较高。在面对机械弓的敌人时需要利用多方向的跑位来快速逼近。

鐕雷枪

本作新增武器，与之前的遁地枪类似，只不过这把鐕雷枪是走上方的路线。在发射后鐕雷枪子弹会从空中以直线的形式向前发射，过程中如果遇到敌人后会立刻爆炸形成大范围伤害。范围内大部分敌人会被秒杀，是最为厉害的武器之一。不过鐕雷枪发射轨道速度不是太快，如果观察到的情况下可以提前用翻滚躲开。鐕雷枪用来对付躲在角落的敌人也有不错的效果。

榴弹发射器

最强的强力武器，发射后击中物体产生大范围爆炸效果。一般在使用榴弹发射器时瞄准地上爆炸形成大范围杀伤是很容易形成多杀的办法。榴弹发射器弹速很快，在掩体后的敌人也可以通过炮轰旁边的位置形成击杀。可惜榴弹发射器一共只有两发，用起来要额外珍惜。与破片手雷一样，这把武器会对玩家自己一样造成伤害（队友不会），在面对逼近的敌人时，万不得已就往自己面前开枪同归于尽。面对榴弹枪敌人的时候建议持续逼近，大不了共赴黄泉。

破片手雷

破片在范围上略有削弱，不过依然是简单又实用的武器。在扔出后不会立刻爆炸，所以在面对敌人时最好做出一些预判，比如冲着追着你的敌人往身后扔或者冲着靠近你的对手往自己所在的位置扔后同时翻滚躲避。破片手雷在面对群局的敌人时有很好的效果，很容易形成一次多杀的结果。此外使用破片雷比较常见的方法就是插雷，持雷的情况下按B键将手雷插在一些敌人的必经之处守株待兔，推荐一些范围比较小的角落。在面对手持破片的敌人时，建议以翻滚躲避为主，对方两颗扔完后就是反击的时候。

火焰手雷

与破片不同的是，火焰手雷范围没那么大，但是只要在扔出后就会立刻爆炸。所以在使用火焰手雷就往敌人身上扔，很容易一发烧死对手。火焰手雷在地上会持续燃烧效果。由于范围有限，火焰手雷一般不建议插在墙上使用，可以插在敌人必经之处的地上，在对方踩到后会被直接烧死，不过笔者认为还是拿在手中更好用一些。

重型武器

慕丘机枪

重型武器的特色就是使用时移动慢，但是威力巨大。慕丘机枪从按住RT到发射需要一定的时间，但是如果在其射程内的敌人很快会被打成筛子并且没有起身的机会。慕丘机枪在特定的地图中使用会有很好效果，让敌人很难接近。

慕丘机枪也可以选择不架在地上瞄准攻击，当然这种情况下子弹精确度会有大幅损失。

电锯枪

本作新增的武器，在使用后会发射范围不小的电锯切片攻击敌人，电锯枪发射速度较慢，好在有较大的范围，在接触到物体后还会对弹道进行反弹。面对电锯枪时建议从其他地方包抄，或者使用烟雾手雷逼近。

网战技巧以及贴士

1 在进入网战开始前笔者建议玩家先将非瞄准情况下的视角移动灵敏度调高，可以是接近最高的档位，因为游戏的网战在主要的纳许散弹枪对决





中，对于非瞄准情况下，喷子的瞄准速度是要求比较高的，在敌人快速移动中，如果玩家视角灵敏度不够高很容易跟不上对方的移动速度。在对方使用翻滚时，如果玩家的灵敏度够高，也可以实现快速向身后开枪，优先攻击到身后的敌人。这样的高灵敏度操作需要玩家适应，在熟练掌握后很容易发现其优势。而在按LT瞄准时考虑到精准度，可以不要调高，从而两者结合起来使用。

2 新手玩家可以通过合作模式打电脑来熟悉游戏的玩法，当然电脑的行为与真人还是有区别的，建议在稍加熟悉后还是投入到对战中。

3 按下LB透视模式观察地图中武器的位置是非常重要的，尤其是头一次接触的地图，玩家可以时不时按LB来确认武器的所在位置。即使武器被人拿走，也仍然可以在透视模式下确认好位置等待强力武器下次再生。

4 面对喜欢插雷的敌人需要多按LB观察，同时可以直接使用烟雾雷将插的雷引爆。而面对挟持状态下的敌人一样可以通过扔烟雾弹让对方放下尸体。对手在使用重机枪等武器时一样可以用这个办法。

5 玩家在翻滚时前几帧过程无敌，并且速度很快，但是翻滚结束会有硬质，同时停顿会成为巨大的弱点。所以在用纳许散弹枪对战时并不建议使用翻滚，取而代之的则是使用滑步。滑步的方法为在接近掩体时按下A键向掩体处靠，同时快速再次按A键取消最后的贴墙动作，以此来实现快读移动，在这个过程中配合纳许散弹枪的使用可以造成很好的效果，是属于比较高端的技巧。

6 手持火焰或者破甲手雷是个好习惯，不但可以在遭遇战中占据主动，在被打倒在地后，如果是持雷状态下仍然可以按RT发动手雷跟敌人同归于尽。

7 在将趴着的敌人劫持后再按方向键↑可以做出插雷后将敌人踢向前方的动作（包括烟雾手雷）。不过这招酷炫程度大于实用度。

8 手雷不要远距离使用，用处不大。实战中不会给玩家太多的判断时间，直接调整好角度按RT丢在敌人面前才是正确的选择。

9 本作新增了隔着一个掩体后按X将掩体背后的敌人抓过来再按Y键处决的新动作，这个动作炫，不过使用时却有较大破绽。和普通掩体飞踢相比，从背后抓人这个动作可以避免玩家到对面冒险成为活靶子，在抓完后玩家还是会归位。而夸掩体飞踢踢到对手后会给对方带来巨大硬直，此时按Y键也可以使用酷炫的终结技。

10 夸掩体时可以在冲刺时接近掩体瞬间按B键，玩家会做出直接跨过的动作，这样会更加节省这个动作的发动时间。

11 在纳许战斗中，躲在掩体后的优势要大于进攻方，因为玩家在冲刺时到使用枪会有一帧左右的硬直。不过喜欢进攻的玩家也不要气馁，游戏并不鼓励龟缩蹲点，使用烟雾手雷可以迅速牵制对手后依靠主动打开局面。

12 游戏中的电脑角色在AI上可以说是做的非常不错，很多动作参考了玩家的玩法，尽管依然会犯二，但是已经比以往合理多了。加上本身比较精准的枪法，有电脑在未必会成为玩家的累赘。

13 靠近队友玩家可以选择交换武器，如果在武器争夺战中，电脑队友拿到了强力武器，玩家可以靠近索要武器，AI会乖乖交给玩家。

成就指南

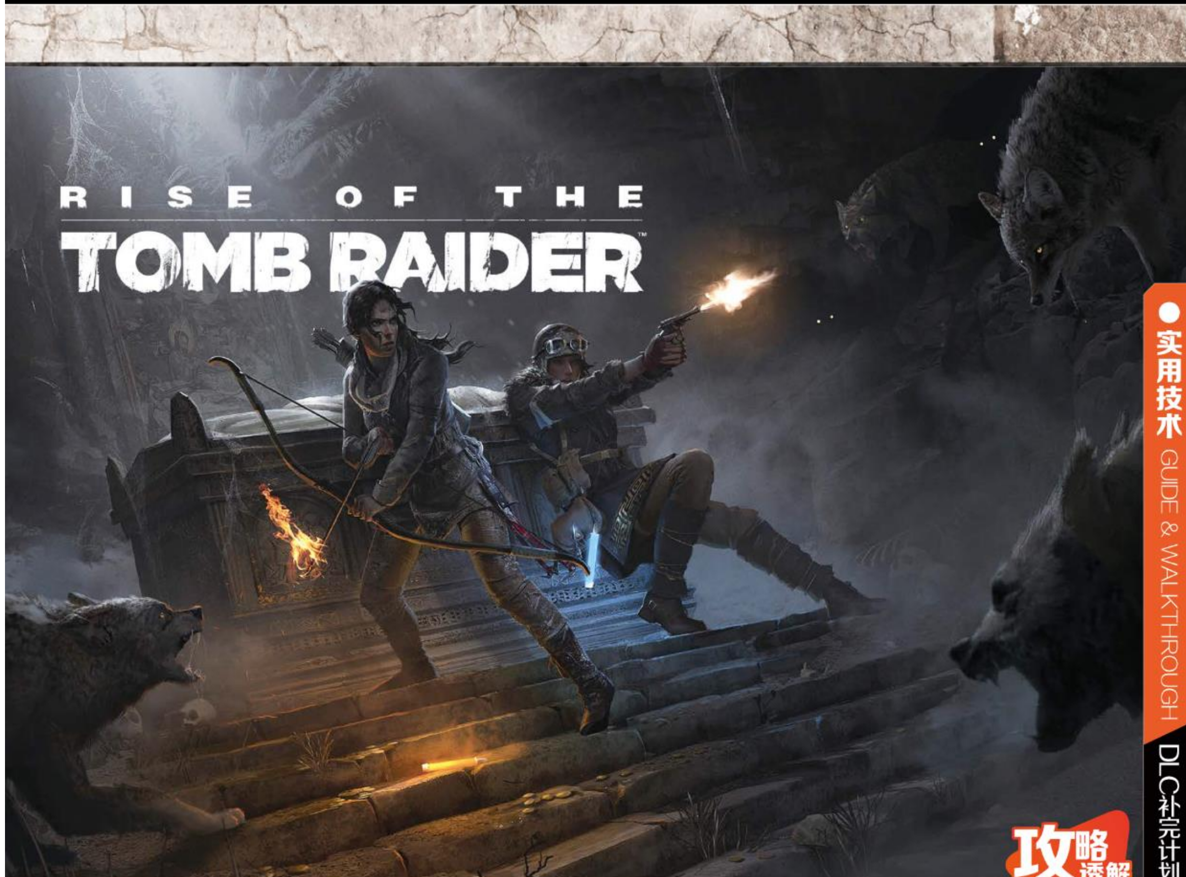
综述

与系列以往的作品一样，《战争机器 4》的全成就难度并不算低。难点除了疯狂难度的战役模式外，还有各职业的持久战模式 50 波，全勋章收集等等。想要全成就本作的玩家依然不能急于求成，如果能够找到一起打疯狂战役、持久战的靠谱队友的话，相信全成就本作也只是时间问题。游戏中的大部分特殊条件成就可以在战役模式中达成，部分成就的达成方法请参考前文的流程攻略部分。

成就列表

名称	点数	取得条件
我们回来了	5	剧情成就，流程自动解锁
枪劫就是外来者做的事	5	剧情成就，流程自动解锁
一旦局势导致战争	5	剧情成就，流程自动解锁
欢迎回家	5	剧情成就，流程自动解锁
反应过度的吉恩	5	剧情成就，流程自动解锁
好像抓夺兽还不够糟似的	5	剧情成就，流程自动解锁
惊人表现	5	剧情成就，流程自动解锁
战士、国王……巫师	5	剧情成就，流程自动解锁
看起来像是通往地狱的电梯	5	剧情成就，流程自动解锁
你闻起来真臭	5	剧情成就，流程自动解锁
你还说我们不会飞	5	剧情成就，流程自动解锁
还不算讽刺	5	剧情成就，流程自动解锁
你倒是广播这个啊！	5	剧情成就，流程自动解锁
够长了，我们用得上	5	剧情成就，流程自动解锁
我喜欢贝蒂这种女孩	5	剧情成就，流程自动解锁
停不下来，不是吗？	5	剧情成就，流程自动解锁
准备好继续战斗吗	10	在任意难度下完成了所有的战役幕次
末日兄弟情	20	在任意难度下以合作模式完成所有的战役幕次
长夜黑暗处处险恶	30	在疯狂难度下完成所有的战役幕次
下一番苦功	20	在困难或疯狂难度下完成所有的战役幕次
欲速则独行，欲远则同路	5	赢得一场疯狂难度的合作对战匹配游戏
团队齐心，梦想成真！	5	赢得一场普通难度的合作对战匹配游戏
个人天赋能杀人，但团队合作才能赢！	5	赢得一场困难难度的合作对战匹配游戏
怎么合作？团队合作！	5	赢得一场简单难度的合作对战匹配游戏
谢谢你，长官，我能再来一次吗？	5	再度入伍1次
如果超过4名队友，请找医生吧	5	在任意难度的一场游戏中用装配机救活4名队友
半扑而废	5	用散弹枪或链锯击杀一只正在攻击的猛扑兽
工匠	5	制造一张卡片
工匠大师	10	制造一张传奇卡片
如你所愿	5	在一场游戏中将装配机升到顶级
排名在案	5	在所有模式中获得排名
量身打造	5	用非初始角色和非默认武器涂装，赢得一场匹配游戏
我有一套特别的技能	5	将1张技能卡片升到顶级
寂静之声	25	带着继承物直到叔叔给你更好的
我选择暴力	20	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“重装兵”连续完成50波攻势
任务完成	20	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“工程师”连续完成50波攻势
多棒的一天！多么美好的一天！	20	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“士兵”连续完成50波攻势
许多事情，我都略懂	20	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“侦察兵”连续完成50波攻势
说个名字，谁都行	20	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“狙击兵”连续完成50波攻势
赏金猎人	10	完成20个赏金
当心！哦……当我没说	5	用卵荚杀死25名敌人
和我的小伙伴问个好	5	在军备竞赛中达成最后的致胜击杀
老派大英雄	5	获得10次“老派大英雄”勋带
老天爷咧！	25	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，连续完成50波攻势
我杀人如麻，见多识广	50	在任意难度的所有首发地图中，与小队一起连续完成50波攻势
这些手段足以让我成为的你的噩梦	10	将5张技能卡片升至顶级
我叫蠢普	20	总计获得100,000点数
继续前进！	10	总计获得10,000点数
这是个开始	5	总计获得1000点数
淘金客	10	在装配机里共计消费了100,000能量
甜心爹地	10	在装配机里总计存放1,000,000能量
求求你，长官，我能多来几次吗？	100	再度入伍10次
来敲我的门	5	在任意难度下以合作模式完成一个幕次
好哥们儿，同参军	5	在对战模式中获得最大连续匹配奖励
旧爱还是最美	10	所有的持久战兵种达到10级
刚开始我很害怕，只能傻愣在那	10	与小队一起在任意难度、任意地图的持久战中，从连续前10波攻势中存活下来
不同凡响4.0	200	完成疯狂难度战役、勋带、排位赛、持久战地图、再度入伍、兵种和5种技能
10级	10	达到10级
50级	25	达到50级
勋章在胸	10	获得每一种发售勋带
经典动作	5	用一个持久战兵种达到10级
祸从天降	5	达成3次钻头枪爆头
这才叫刀子！	5	在猛拉或踢击之后，用战斗小刀击杀10名敌人
铭记烈士	15	在战役中回收所有的兵籍牌
装弹的禅学与艺术	5	完成25次完美主动装填
收藏家	5	回收5个战役收藏品
恋物狂	10	回收10个战役收藏品
完美主义者	15	回收所有的还在战役收藏品
别再打自己了	5	用守护者的武器击杀一名守护者
一击三杀	5	用电锯枪一发击杀了3名敌人
家人没得	5	在黏液泡里找到了5把武器
杀人机器	5	用装卸机碾压15名敌人
我活着。我死了。我又活了！	5	从抓夺兽的肚子里救出某人
乱世暴风	5	在火焰暴风期间利用环境击杀15名敌人
奥，就是这个！	5	还以颜色（处决一名被队友打硬直的敌人）





作为《古墓丽影 崛起 20周年纪念版》新增的主要内容之一，《血脉相连》讲述了《崛起》之后发生的故事，向玩家解释了一下劳拉父母以及家族的故事。由于这个系列重启过的缘故，一些和系列最开始相比发生了变化的设定也在这个DLC中得到解释。虽然流程短且没有战斗，但由于数量繁多的收集品以及中文语音演出，本作看起来还是相当厚道的。另外，正篇的攻略可参考杂志的384期以及《次世代专辑》Vol.5。

文 三日月 美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH

本文对应语言版本：简体中文 | 本文对应游戏版本：1.03

多机种	古墓丽影 崛起 20周年纪念版	Square Enix	动作冒险
	Rise of the Tomb Raider 20 Year Celebration		中文版
	2016年9月27日	本地1人、在线2人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：475港币		对应PS VR

新增DLC《血脉相连》简单流程



《血脉相连》补完了《古墓丽影 崛起》的剧情，本身并没有战斗，甚至连解谜部分（但需要玩家做一做阅读理解）也很简单。由于这个DLC的主要乐趣在于剧情和探索，因此流程方面笔者也不作太多的说明。本作的大致流程如下：

1. 找到探索地图1/2，然后在大厅找到手电，进入地下室；
2. 在图书室找到线索、老旧打火机、主密匙和探索地图2/2；
3. 到达大宅西侧，寻找保险箱密码提示；
4. 打开书房的保险箱，经酒库进入秘密地窖，获得铁撬；
5. 解开最后的谜题，然后通关。



全收集位置

本作一共有 96 个收集，除了游戏开始就自动获得的“通知送达”和通关后自动获得的“和解”外，在 DLC 中玩家获得的收集有 94 个。收集的位置大多相当明显（毕竟场景也不大），因此全收集的难度不大。惟一值得注意的是，有一些收集是需要玩家获得特定道具或者通关后才能获得，这些收集会在下文中标出。

父亲的书房



1 第一印象：游戏开始后，在桌面上能找到这个收集。



2 下一步：红色椅子的旁边。



3 劳拉、理查德、和安娜的合照：柜子上。



4 劳拉戴着埃及皇冠的相片：在桌子上。



5 班杰明·克罗夫特半身像：房间右边的桌子上。



6 非洲面具：门旁边的柜子里，需要先打开柜子。



7 北叙利亚的古代地图：调查房间左边的作业台。



8 克罗夫特爵士的文凭：房间右边窗户旁的桌子上。



9 神话背后的真理：门左边的柜子里，需要先打开柜子。



10 邪马台断剑：门右边的箱子上（通关后）。



11 阿特拉斯地图：上一个收集的旁边（通关后）。



12 罗斯的手枪：书桌上，很容易就能看到（通关后）。



13 兰斯洛特爵士的全套盔甲：书房外的走廊上。



14 状况良好：盔甲旁的桌面上，旁边还有一台手提电脑。



15 问妈妈的事：壁炉旁边的红色椅子上。





16 古埃及十字架：隐藏门对面的柜子里，需要先打开柜子。



17 探索地图 1/2：走出书房后在箱子上就能发现。

大厅



18 隐藏的威胁：大厅一楼北面的窗台上。



19 无限可能的人生。大厅一楼,壁炉旁的桌子上。



20 暴风雨会过去，连接一楼大厅和图书室的房间里。



21 给约拿的讯息：大厅一楼，靠近正门的桌子上。



22 衔尾蛇护符：大厅一楼西北面的柜子里。



23 凤凰雕像：大厅二楼，东北面的柜子里。



24 不明半身像：大厅一楼，东南面的底座上。



25 克罗夫特家纹：大厅二楼锁着的箱子里（需要主密匙）。



26 安娜的香烟盒：大厅二楼，西北面的窗户旁。



27 手电筒：大厅一楼，正门附近。



28 投降协议：大厅一楼，正门前（通关后）。

地下酒库



29 哥哥的警告：获得手电并进入暗门后，立即往左看就能发现。



30 结伴旅行：沿着楼梯来到地下，在桌面上。



31 哥哥的恳求：进入酒库后，右边的箱子上。



32 抉择：移开第一个酒柜，面前的箱子上。


33 可敬的职责：酒库左边两个铁柜，右边柜子的里面（需要铁撬）。


34 小天使：走廊尽头的桌子上。

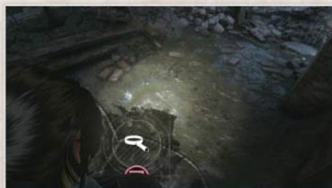

35 生日探险：移开酒柜后，往右转的柜子上。


36 老旧棋盘：铁柜旁的桌子上。


37 克罗夫特醒酒瓶：移开两个酒柜的地点，地下室的前方。



地下室


38 陷阱装置：通完图书馆道路的地板上，黄色箱子的下方。


39 木乃伊熊：西南面的死路里。


40 古阿努比斯半身像：通过地下室后，玩家需要挤过几个箱子，通过后转左。


41 给爸爸的信：梯子前的铁柜里（需要铁撬）


42 翻修工程：爬上梯子后，在房间的桌子上。


43 基础上的裂痕：上一个收集同个房间的架子上。

图书室


44 雷金纳德爵士的全套盔甲：图书室一层，门旁边的盔甲。


45 线索 / 老旧打火机：图书室一层的书桌前。


46 隐形墨水：书架旁的小圆桌上。


47 发现：书桌的角落上。


48 旅程：图书室东面，书架的正对面。


49 埃及皇冠：图书室二层的箱子里（需要主密匙）。



50 象形文字练习纸：图书室左方的桌子上。



51 埃及象形文字书：收集“象形文字练习纸”的下面。



52 探索地图 2/2：图书室二层的门旁边。



53 探索地图 2/2（已显示）：利用打火机点燃壁炉后，再次调查壁炉。



54 劳拉的童年绘画：书桌后的窗户旁。



55 温斯顿的便条：沙发后的桌子上。



56 主密匙：获得“探索地图 2/2（已显示）”，按图索骥移动书架后发现。



57 图书馆相片：通过图书室左边的梯子来到另一边的二层，在二层就能找到这个收集。

大宅西侧
（主人房）



58 机会渺茫的团圆：大床前的凳子上。



59 停止时间：门旁边的柜子里。



60 克罗夫特的新成员：房间角落的衣柜里。



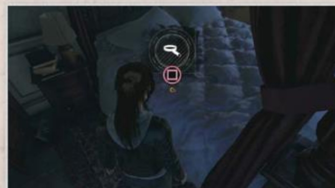
61 艾蜜莉亚的垂饰：大床旁的柜子上。



62 艾蜜莉亚的香水瓶：化妆台上。



63 艾蜜莉亚婚礼当天的照片：大床旁的窗户上。



64 艾蜜莉亚的婚戒：床上。



65 理查德·克罗夫特半身像：沙发后的窗台上。



66 怀表：床对面的柜子上。



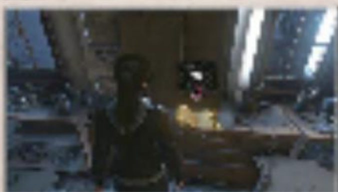
67 被悲痛吞噬：主人房外的柜子里。

大宅西侧

（[illegible]）



68 [illegible]



69 [illegible]



70 艾蜜莉亚的画作：流程固定获得。



71 新的爱人：爬上画室右边的梯子，画室的二层。



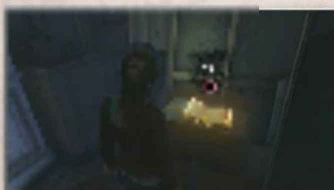
72 艾蜜莉亚抱着劳拉的相片：进门后往右转，画作旁的桌子上。



73 艾蜜莉亚和劳拉一起画画的相片：梯子旁。



74 [illegible]箱里（需要[illegible]）



75 [illegible]走廊左侧的[illegible]子上。

父亲的书房

（[illegible]）

76 [illegible]

77 空白信件（已显示）：获得上一个收集后，利用打火机点燃壁炉后，再次调查壁炉。

78 劳拉的泥手印：书房的保险柜里。

79 克罗夫特爵士未公开的手稿：书房的保险柜里。

80 崩溃：书房的保险柜里。



秘密地窖



81 仪式：地窖中央的桌子上。



82 保守秘密：进入地窖后，打开左边的柜子。



83 责怪：右边角落的工作台上。



84 面对死亡：地窖的架子上。



85 太阳形状的牌匾：地窖右边的墙上。



86 龙的玉雕：地窖中央的桌子上。



87 克罗夫特爵士的手抄本：右边角落的工作台上。



88 西藏卷轴：地窖中央的桌子上。



89 铁撬：地窖中央的桌子上的箱子里。



90 翻修工程的缺页：地窖左边角落的工作台上。

地下墓地



91 回归：往下的楼梯中途的左侧石台上。



92 金色玫瑰：进入墓地后，右转角落的石台上。



93 给我女儿的信：游戏的最后，获得的同时这个 DLC 也就此告一段落。



《劳拉的恶梦》简易攻略

本 DLC 说白了就是一个类似于《COD》丧尸模式的额外关卡，玩家需要在克罗夫特大宅和围攻玩家的各路敌人展开战斗。地图和《血脉相连》基本一致，玩家需要做的事情就是边和敌人战斗边在大宅各处寻找额外的武器，中途寻找主密匙和摧毁三个怒之骷髅，最后在中央大厅和最终 BOSS（一个巨大骷髅头）决一死战。这个模式里除了流程外，所有的一切都是随机的。包括武器的种类和位置、骷髅头的位置、主密匙的位置、需要用主密匙才能打开的房间和玩家的出生点。



这个模式相关的成就 / 奖杯一共有三个，除了杀敌可能要刷一下之外（如果不幸死几次的话甚至还不需要），其余的都是只要通过这个模式就能解锁的。这个模式相当简单，惟一需要注意的是，即便在最低难度，这个模式敌人虽然只会近身攻击，但攻击力依然是可怕的高（和之前的 DLC《暗冷》类似）。由于在这个模式里敌人的刷新点相当的多，甚至会直接从玩家身边刷新，因此玩家全程需要保持移动以保证不被包围。而在这么多敌人中，要数自爆兵的威胁最大，一旦遇到要不就逃要不就速杀，不要给其近身玩家的机会。另外，敌人的强度会随着玩家击破怒之骷髅数量的增加而变强，因此玩家可以一开始先探索大宅获得强力武器后再开始击破怒之骷髅。最终 BOSS 就没什么好说了，在二层和它周旋即可躲开它的大部分攻击，小心不要被杂兵包围就行。

成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
家族全史	25点/铜	找到克罗夫特庄园的所有文献。
进入恶梦	5点/铜	在劳拉的恶梦中摧毁怒之骷髅。
对抗恐惧	25点/银	在劳拉的恶梦中击败100个敌人。
盗家者	25点/铜	找到克罗夫特庄园的所有遗物。
通往过去的钥匙	5点/铜	取得主密匙。

名称	点数/杯种	解锁条件
流传后世	40点/银	完成《血脉相连》。
侦探大师	20点/铜	开启父亲的保险箱。
与克罗夫特家族相遇	15点/铜	找到克罗夫特庄园50%的文献。
遗物猎人	15点/铜	找到克罗夫特庄园50%的遗物。
安详入梦	25点/铜	完成《劳拉的恶梦》。



ペーパーマリオ PAPER MARIO カラースプラッシュ

作为系列最新作，《纸片马里奥 色彩溅落》对于搭建纸片世界可谓是驾轻就熟。以油漆颜料为主题的故事、解谜和战斗要素让"纸片"的特色更加鲜明。本作的剧情延续了一贯的日式幽默风格，采用现场演奏的爵士乐十分出彩。虽然游戏的系统要素比较简单，但丰富的细节还是给人留下了深刻的印象，不失为一款欢乐休闲的佳作。

文 初心者　美编 Juxi

Wii U	纸片马里奥 色彩溅落	Nintendo	动作冒险
	ペーパーマリオ カラースプラッシュ		日文版
	2016年10月13日	本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为6156日元		

基本操作

按键	功能
左摇杆	移动
A键	跳跃上顶/踩踏
B键	用锤子砸
X键	用锤子砸并染色（配合摇杆改变方向）
Y键	进入剪纸模式
十字键↑	召唤颜料桶提示
L键	缩放世界地图
–/Select键	在标题画面切换单屏/双屏显示
+/Start键	从区域返回世界地图（首次进入的区域除外）

关于战斗操作

在使用双屏的模式下，战斗指令需要使用GamePad的触控来操作，包括点按和拖动选择卡片、按住卡片进行涂色和滑动卡片执行战斗指令。在设定中，可以选择"**じょうきゅうそうさ**"（进阶操作），从而在选择卡片的时候就可以进行涂色的操作。

另外，可以从设定中开启战斗指令的按键操作（点击屏幕，进入游戏菜单→点击右上角的问号图标→"**せってい**"→在"**バトルのそうさをかえる**"项目选中"**きほんそうさ+ボタン**"）。在单屏显示模式下，点触GamePad即可唤出游戏菜单。

按键	战斗指令
左摇杆/十字键左右	选择卡片
十字键↑	进入下一个步骤
A键	选中卡片、涂色
B键	取消上一个指令
X键	显示详情
Y键	重新排列卡片
ZL键	逃跑
L/R键	幸运抽卡
ZR键	确认敌人（单屏模式时）

解谜系统

动作

使用马里奥的经典动作——跳跃上顶和踩踏，以及本作的锤子，可以跟场景上的物件进行互动。不过在解谜方面这些动作用得不多，需要留意的是看见砖块不要急着搞破坏，因为有可能走到场景背面切换视角，就会发现那是用来爬上高处获取奖励的垫脚石，太早打掉的话就很尴尬了。

染色

在获得了使用锤子进行染色的能力之后，就可以按下X键溅落颜料，修复地图场景中掉色变白的地方。染色会消耗少量颜料，涂满之后会掉落金币和卡片。染色时会自动选择正确的颜色并发亮，所以如果溅出来的颜色一直在切换，就证明不是需要染色的地方。

染色可以恢复场景机关原本的功能，因此是本作解谜系统的主要手段，而且也是区域"掉色修复率"达到100%的必要条件。每个区域的掉色修复率除了会在世界地图的时候显示，还可以打开游戏菜单的状态界面查看。

由于判断纸片在立体场景中的空间感有一定难度，而且游戏对完全染色的面积要求比较严，玩家一开始可能会对染色的操作不太适应，不妨在锤子下砸时配合方向键来微调朝向，多试几次。



▲状态界面也显示了各地区的染色完成率。

颜料

锤子中的颜料有红蓝黄三原色，在对场景染色和战斗卡片染色的过程中会被消耗掉。染色的时候消耗了特定的颜色，就要从场景物件或者战斗奖励中获取颜料。通过用锤子砸场景中的互动物件，就会掉落各种颜色的颜料。比如卡片的颜色偏蓝色，战斗的时候就会消耗较多的蓝色颜料，战斗之后，可以从树木等冷色系的地方砸出颜料来补充。另外，锤子升级时、在咖啡店花费金币或者在战斗中使用1UP蘑菇卡片，可以立即补满颜料。



剪纸

剪纸是本作的另一种解谜手段，但大都是在固定的地方才能使用。获得剪纸能力之后，在能够剪纸的位置附近按Y键就会出现虚线框的提示，这时候观察整个画面，移动到与虚线框形状相似的地方直到两者重叠起来，就可以在GamePad上沿着线进行描画。

随着流程推进，还会在剪纸之后出现卡片选项。将符合情景的卡片拖动到剪出来的空位，然后点按卡片染色即可完成解谜。注意如果选错了，卡片也是会被消耗掉的。



红色方块

在游戏中后期，会出现印有"!?"标志的红色方块，顶一下就可以使用特殊的能力。在这种状态下，使用锤子敲打有着同样标志的物件，就能令其暴露原貌。如果是敲打敌人的话，则是无需进入战斗画面就直接将敌人干掉，但是被撞上的话这种状态就会消失。



卡片战斗系统

本作采用卡片进行回合制的战斗，但是要注意，在自己的回合不要停留太久，否则有可能被某些敌人偷走自己的卡片并直接逃跑。

触发战斗之后，基本的操作流程是：选卡→涂色→出卡→QTE，在确认出卡之前都可以取消之前的操作。发出去的卡片就算没有生效也会消失（比如第一张卡就把敌人干掉但之后的卡片还没发动），所以随意乱用卡片的话，很容易会在关键时刻无卡可抽。因此要注意针对不同的敌人、敌人的数量以及敌人的强弱，选择最有效最经济的卡片，避免浪费。

卡片上的图案代表了行动的类别，以鞋子（跳跃攻击）为例，图案数量代表发动攻击的次数，比如鞋子 ×2，就是连续两次发动跳跃攻击。如果是个破鞋，威力会比较低，而图案越大，攻击的威力就越高。选好卡片之后，还要按住卡片来涂色，涂得越满威力越大，并根据卡片颜色消耗相应的颜料量。



触发战斗

跳跃上顶、踩踏和用锤子砸的动作不仅可以与场景互动，而且还是触发战斗先制的手段，相当于预先发动了一次攻击。但是要注意部分敌人并不吃这一套，比如有尖刺帽子的害羞小子踩上去反而会受伤。如果背对敌人时触发战斗，则是会被偷袭。

选择卡片

每回合能够使用的卡片数量会随着流程的进行而增加，玩家可以根据战斗的难度，决定每回合应该出手几张卡片。用完该回合出手的卡片，才会轮到对方行动。

不同的敌人有着不同的特点，卡片也会因此产生不同的效果，甚至是完全无效。在卡片出手之前，可以按住卡片染色，从而增强卡片的威力。

游戏的战略就在于对卡片的选择。比如我方一回合最多可以选择两张卡，当站在最前面的敌人是乌龟时，就可以选择两张不染色的卡，其中第二张是跳跃踩踏攻击。出卡后，第一张卡的攻击打不死乌龟的话，乌龟就会缩成龟壳，接着发动第二张卡进行踩踏，就像正统马里奥一样，龟壳会向后飞去，将其他敌人干掉。

动作指令

在指令发动的瞬间点触GamePad（或者按下A键），可以使出“动作指令”（即QTE），成功掌握时机的话，可以增强卡片的效果。比如踩踏攻击的QTE是每当发动攻击时，最多连续踩踏5次；相反地，如果发动锤子攻击的时候错过了最佳时机，锤子就会断掉，等于攻击Miss了。而被敌人攻击的时候，动作指令则是变成防御或者回避。

一些卡片，比如火焰花，如果不能掌握好QTE的时机就几乎没有什么威力。因此在获得新卡片之后，不妨先到主城的动作指令道场多试几遍。另外，物品卡虽然演出很夸张，但实际上也是有隐藏QTE的。



战斗报酬

本作战斗的最理想情况是达成无伤胜利，如此一来就可以获得完美奖励。比起普通的胜利，敌人会掉落额外的颜料、锤子纸板和金币，而且掉落敌人卡片的几率也会更高。收集一定的锤子纸板，就可以获得一次填满颜料的效果，并且增加颜料的最大值。

入手途径

通过染色、剪纸、战斗等行动可以入手掉落的卡片。在通关某些区域之后，商店之中就会解锁部分卡片，可以直接购买。除了代表攻击行动的普通卡片，还有比较珍稀的敌人卡片和物品卡片。使用敌人卡片可以召唤敌人并使用他们的攻击招数，而且还会为马里奥抵挡一次攻击。物品卡片可以召唤特殊的巨大物品，相当于必杀技。



随着流程进行，会开放一个类似老虎机一样的幸运抽卡系统，在卡片不够用的时候就可以消耗金币从而抽卡。卡片转动时还可以消耗更多的金币降低转速，以便抽到想要的卡片。

普通卡片

卡片	效果	价格（无色）	价格（有色）
ぼろジャンプ	弱跳跃攻击，踩踏单个敌人	–	–
ぼろジャンプ×3	弱跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动3次	–	–
ぼろジャンプ×5	弱跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动5次	–	–
ジャンプ	跳跃攻击，踩踏单个敌人	5	20
ジャンプ×2	跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动2次	15	–
ジャンプ×3	跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动3次	–	–
デカジャンプ	强跳跃攻击，踩踏单个敌人	15	60
デカジャンプ×2	强跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动2次	40	–
どデカジャンプ	超强跳跃攻击，踩踏单个敌人	36	170
つぎつぎジャンプ	跳跃攻击，依次踩踏敌人，可以在敌人之间往复	20	90
デカつぎつぎジャンプ	强跳跃攻击，依次踩踏敌人，可以在敌人之间往复	50	250
どデカつぎつぎジャンプ	超强跳跃攻击，依次踩踏敌人，可以在敌人之间往复	–	–
ばねジャンプ	踩踏单个敌人，最多10次	4	15
ばねジャンプ×2	踩踏单个敌人，最多10次，发动2次	12	–
ばねジャンプ×3	踩踏单个敌人，最多10次，发动3次	–	–
デカばねジャンプ	用力踩踏单个敌人，最多10次	20	60
どデカばねジャンプ	超用力踩踏单个敌人，最多10次	–	–
アイアンジャンプ	跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效	5	22
アイアンジャンプ×2	跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效，发动2次	20	–
アイアンジャンプ×3	跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效，发动3次	–	–
デカアイアンジャンプ	强跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效	20	70
どデカアイアンジャンプ	超强跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效	–	–
スピンジャンプ	旋转着踩踏单个敌人。可以对周围造成伤害，使用金属钻所以对尖刺也有效	10	30
デカスピンジャンプ	旋转着用力踩踏单个敌人。可以对周围造成伤害，使用金属钻所以对尖刺也有效	20	80
ぼろハンマ–	使用锤子轻砸单个敌人。可以对周围造成伤害	–	–
ぼろハンマ–×3	使用锤子轻砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动3次	–	–
ぼろハンマ–×5	使用锤子轻砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动5次	–	–
ハンマ–	使用锤子砸单个敌人。可以对周围造成伤害	5	20
ハンマ–×2	使用锤子砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动2次	16	–
ハンマ–×3	使用锤子砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动3次	–	–
デカハンマ–	使用锤子用力砸单个敌人。可以对周围造成伤害	18	75
デカハンマ–×2	使用锤子用力砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动2次	50	–
どデカハンマ–	使用锤子超用力砸单个敌人。可以对周围造成伤害	52	250
ふっとばしハンマ–	使用锤子从侧面砸单个敌人，可以将其向后打飞	7	28
デカふっとばしハンマ–	使用锤子从侧面用力砸单个敌人，可以将其向后打飞	16	70
どデカふっとばしハンマ–	使用锤子从侧面超用力砸单个敌人，可以将其向后打飞	–	–
ピコピコハンマ–	敲打单个敌人，最多5次	5	20
ピコピコハンマ–×2	敲打单个敌人，最多5次，发动2次	15	–

卡片	效果	价格（无色）	价格（有色）
ピコピコハンマー×3	敲打单个敌人，最多5次，发动3次	–	–
デカピコピコハンマー	敲打单个敌人，最多5次	15	60
デカピコピコハンマー×2	用力敲打单个敌人，最多5次，发动2次	40	–
どデカピコピコハンマー	超用力敲打单个敌人，最多5次	–	–
ポイなげハンマー	向单个敌人投掷锤子，可以攻击到后面的敌人	15	65
ポイなげハンマー×2	向单个敌人投掷锤子，可以攻击到后面的敌人，发动2次	50	–
ポイなげハンマー×3	向单个敌人投掷锤子，可以攻击到后面的敌人，发动3次	–	–
デカポイなげハンマー	向单个敌人投掷大锤子，可以攻击到后面的敌人	50	250
どデカポイなげハンマー	向单个敌人投掷超大锤子，可以攻击到后面的敌人	–	–
ファイアハンマー	使用锤子砸单个敌人。可以从锤子发射火炎攻击全体敌人	–	–
ファイアフラワー	依次投掷最多4个火球	40	200
デカファイアフラワー	依次投掷最多4个大火球	80	300
アイスフラワー	依次投掷最多4个冰球	40	200
デカアイスフラワー	依次投掷最多4个大冰球	80	300
POWブロック	摇晃地面造成伤害，使敌人无法行动。可以增加造成的伤害	–	100
キノコ	回复体力	–	20
デカキノコ	回复较多体力	–	70
どデカキノコ	回复超多体力	–	150
1UPキノコ	可以回复颜料量	–	300
しっぽ	以挥舞尾巴代替防御，可以反弹前方的攻击。受到伤害时效果消失	–	80
トゲぼうし	以尖刺帽子对来自上方的攻击进行反击，可以增加伤害。受到伤害时效果消失	–	80
カエル	以起跳代替防御，可以回避攻击。受到伤害时效果消失	–	80

区域与设施

世界地图以各个区域（Course）划分，回收区域中的小星星时强制通关，并开启通往其他区域的路线。但每个区域都会有一些保留或隐藏要素，有些区域的小星星也不止一个，因此第一次"通关"一个区域的时候并不能达到100%的探索率，需要在之后的流程中达成某些条件（世界地图上的对话气泡提示），然后再次返回该区域的时候才能完成。另外，重复游玩已通过的区域也可以刷金币和卡片。



◀黑吸管害羞小子有时候会在世界地图上面出现，如果不赶过去把它干掉的话，区域的颜色就会被再次吸掉。

主城

随着流程进行，在最初的城镇里面会新开放一些商店和NPC。



1. 在咖啡店可以回复马里奥的HP和颜料。在看报纸的奇诺比奥会告知接下来的流程应该去的区域。

2. 在邮局会收到一些写着各种小提示的信件。

3. 卡片商店，当中贩卖的卡片种类会随着流程逐渐增加。不需要的卡片也可以在这里卖掉。

4. 博识的奇诺比奥（在垃圾桶里）会提示接下来需要的物品卡。

5. 木桶里的奇诺比奥会将入手过的物品压缩成物品卡。

6. 在动作指令道场可以练习卡片的QTE操作，入手新种类卡片的时候就会增加相应的训练内容。另外救下戴眼镜的博士之后，这里的博物馆也会开放，可以欣赏背景音乐（需要100%修复率）和捐赠收集到的卡片。

7. 救助队本部，跟长官对话时他会告知剩余的队员人数及其下落。

猜拳神殿

在回收了特定区域的星星之后，就会开放各地的猜拳神殿（ジャンケンしんでん），顾名思义就是猜拳决定胜负的地方。每个猜拳神殿有三个回合（决出胜负为一个回合，平手不算），最初的两个回合，对方会有特殊的套路（场外的奇诺比奥会给提示），因此有高几率可以获得这部分数目不小的奖励，但到了第三回合就完全随机了。三回合里面只要输了一次，对决就会结束，需要再次在关卡中获得星星（多周目的透明星星亦可）刷出猜拳神殿的特殊金币才能免费进场。虽然在神殿侧面可以找到后门，交出一定数量的金币也能直接参加，但是这样子对方的出手就是完全随机了。这里列出前两回合可以得胜的出拳顺序以供参考，但由于中后期神殿对手的套路会变得比较复杂甚至有些随机，如果未能获胜，也可以用S/L大法重新挑战（先不要进世界地图否则会存档）。

神殿序号	第1回合	第2回合
1	布	布
2	石头	布
3	剪刀	剪刀
4	石头	剪刀
5	随机（对方随机出手，平手则不变）	石头
6	布、石头、剪刀循环（对方先出布或石头，平手则会出其余两种）	随机（平手时，对方会出其余两种）
7	随机（之后按一定顺序循环）	随机（之后除了石头以外不会连续两次相同）
8	随机	随机

PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报
PSN 商城热点推荐

游戏大潮终于如期而至。虽然独占大作不多，但光一个 PS VR 就能让你玩上一段时间的索尼阵营可谓在最近抢尽风头，VR 所带来的全新游戏体验想必能让玩家沉迷好一段时间。另外众多跨平台大作也纷纷到来，对于各位 FPS 玩家来说，三款大作 :《BF1》、《泰坦天降 2》和《COD 现代战争》重制版同捆发售的《COD 无尽战争》(哪里不对) 同时到来，无论是设定还是玩法都各有不同，总有一款适合你。而即便你不喜欢打枪也没关系，别忘了还有《最终幻想 15》在等着你。

最新系统	PS4:4.01版本	PSV：3.61版本	PS3:4.80版本



PC 高分恐怖游戏《失忆症》合集将登陆 PS4

PS4

本作的开发故事得说回到 2009 年，当时的开发商 Frictional Games 打算开发一款名为《Lux Tenebras》的对应主机平台的恐怖游戏，其游戏形式仿照著名游戏《超级马里奥》。但由于成本和时间，最后一年过后玩家见到的却是和原先构想完全不同的，但依然恐怖的《失忆症 黑暗后裔》。

本作后来还推出了两作，分别是《失忆症 猪猡的机器》以及《失忆症 贾斯汀》。虽然只是个在 PC 平台上发售的独立恐怖游戏，但凭借着出色的氛围营造以及简单粗暴的游戏设定：身处黑暗且毫无还手之力的玩家，获得了来自玩家以及媒体的一致好评。本作三部曲的合集《失忆症 合集》将会在今年的 11 月 22 日登陆 PS4，对恐怖题材感兴趣的玩家可不要错过了。值得注意的是，本作暂定只有下载版本。





经典 AVG《银色子弹》重制版登陆 PS4

PS4

《银色子弹》为著名游戏制作人须田刚一 (代表作 :《花和太阳和雨》、《电锯甜心》、《杀死已死》等，最近的游戏的为 PS VR 上的《在地下》) 早年的经典游戏之一，原作为 1999 年的 PS 游戏，后来在 NDS 上推出过其重制版。在今年的 10 月 7 日，本作的 PC 重制版发售并获得了不错的评价。本作重制版的 PS4 版本将会在 2017 年初发售。

本作故事发生在 1999 年，市里发生了一起连环杀人案，重重的线索指向了一位身分不明却名声在外且曾暗杀过多个政要的杀手“银色子弹”，玩家将扮演特殊调查组的一员，为寻找杀人案的真相以及“银色子弹”的真实身分而展开调查。





PS4 Pro 将会支持 SATA 3.0 硬盘接口 PS4

在此前的访谈中，SIE 的工程事业部负责人伊藤雅康对日媒网站 4Gamer 提到将在 11 月发售的 PS4 Pro 的一些硬件细节，其中提到 PS4 Pro 将会支持 SATA 3.0 硬盘接口。一般玩家听了之后可能会不明所以，简单而言便是 PS4 Pro 硬盘的传输速递将会是老版 PS4 的两倍，从原来的 300MB/s 提升至 600MB/s。虽然实际上快了多少还需要等实际发售后才能比较，但读盘以及安装时间会缩短看来是肯定的了。



Steam 将原生支持 DualShock 4 手柄 PS4

PS4 的 DualShock 4 手柄对应 PC 早就不是什么新鲜事了，但玩家依然需要通过设置系统或者其他第三方软件才能把自家的 PS4 手柄连接在 PC 上。在前一阵时间举行的 Steam 开发日活动上，Valve 宣布 DualShock4 手柄将在 Steam 上获得原生支持。

获得原生支持就意味着以后玩家在 Steam 上玩游戏可以在不需要额外设置以及第三方软件的前提下把 PS4 手柄以及 PC 连接上。对于众多相比 PC 键鼠操作更加适应手柄操作的家用机玩家来说，这无疑是个相当不错的消息。



巴黎游戏周索尼出展游戏一览（部分） PS4

在 10 月 27 日至 10 月 31 日，一年一度的巴黎游戏周将如期举行。虽然关注度不如 E3、科隆或者 TGS 那样高，但在这次游戏周上，PlayStation 平台依然将有超过 40 款游戏出展。和大部分人想象中的一样，本次出展的游戏将以于近日发售的 PS VR 为主，除了一些早就发售的游戏外，还有一些值得玩家关注的未发售游戏的实际试玩。部分出展游戏如下：

有提供试玩的PS VR游戏：

遥远星际（E3曾提供试玩的主视角射击游戏）
最终幻想15
雄鹰翱翔（E3上育碧公布的新作）
罗滨逊 旅途
星战前夜 女武神

有提供试玩的PS4游戏：

地平线 零点黎明
GT赛车 竞速
明日之子
新大众高尔夫
极限巅峰

值得一提的是，这次的展示游戏中还有《底特律 化身为人》，这个游戏自从公布后一直没有公布太多的消息，不知届时是否会有关于本作的最新情报公布。期待本作的玩家不妨留意一下。


■ Farpoint



■雄鹰翱翔


■ EVE 女武神

你是我的马斯特吗？《FATE/ 新世界》限定版主机公布 PS4 PSV

将于 11 月 10 日发售的 PS4/PSV 新作《FATE/ 新世界》限定版主机于近日公布，就和大家想象中的一样，这次的限定版将包括 PS4 和 PSV，对于各位喜欢“《FATE》系列”游戏的玩家来说，总有一款能让你掏钱包。

PS4 的限定版将会以系列人气角色，“自古红蓝皆 CP”的两位 SABER 亚瑟王”阿尔托莉雅”和暴君“尼禄”为图案。想顺便换一台新 PS4 的玩家不妨乘机买买买。其售价为 500GB：33,480 日元（含税）/ 1TB：38,480 日元 +（含税）。

限定版 PSV 则以白色为主要色调，主角依然是那两位，只不过这次变为了萌萌哒的二头身，限定版 PSV 里还包含限定主题，其售价为 20,980 日元（含税）。两款限定版皆是在 11 月 10 日发售，且包括游戏本体。









▲限定主题



对于本作的玩家来说，"《XCOM》系列"中最有挑战性的模式依然是那个不能S/L的铁人模式。本期笔者将会给各位读者带来本作铁人模式的心得以及难点成就/奖杯的获取心得。指挥官，你准备好和真正的强敌作战了吗？

本文对应游戏版本：1.01

XCOM 2	2K Games	策略
多机种 XCOM 2	中文版	
2016年9月27日	本地1人/在线2人	对应年龄：15岁以上
售价为PS4/XOne：465港币		

铁人模式技能以及配置推荐

玩家需要注意的是，这个"铁人模式技能以及配置推荐"并不是惟一的，特别是装备方面，除了表中推荐的装备外，闪光榴弹和模拟信标都是相当好用的装备，前者能造成敌人混乱，在初期可以用来中断灰人对我方的心量控制，后者可以生成一个吸引敌人攻击的全息影像，可以用来吸引敌人火力以给玩家留下输出的时间。技能搭配也不是惟一的，例如专家的"医疗协议"在铁人模式下可以起到远距离救人的作用，玩家可以试着混搭来应对不同的状况。由于笔者的战法是以最快减少敌人数量为首要原则（敌人死光我方就不会受伤，这是个真理），因此装备和技能搭配会以攻击性为主，玩家可以根据自己玩法的不同来改变相应的配置。

游侠



突击游侠在高难度下由于近战输出有限而且风险高的缘故，在后期会显得极其乏力，而高风险的打法也使其在铁人模式下的实用度大减。速射流（双喷）游侠因此成为了高难度下最安全也是后期最稳定的路线。但在初期和中期，近身的高伤害（相对初期而言）和高命中又能减少很多不必要的不确定性。因此初期可以走突击路线，过渡到后期后就可以学习速射为最终技能了。在铁人模式下游侠的主要作用将是侦查以及利用移动力的优势攻击敌人侧面。

装备

EXO/WAR护甲

地狱网（增加HP最大值，反弹伤害，使敌人陷入燃烧状态）

手雷（随意，可根据玩家玩法改变）

利爪子弹（试验场制造，增加暴击率）

个人战斗晶片

调理（增加HP）或敏捷（增加闪避）

武器升级

雷射瞄准器、微力扳机（推荐）或中继器

技能配置

剑术大师
暗影步
奔袭战术
剑刃风暴
不可触碰
速射

专家



普通模式和铁人模式的专家走的是两条路线，很多在普通模式略显鸡肋的技能在铁人模式能发挥巨大的作用。“恢复”技能在铁人模式下翻身做主人，这个技能能在玩家感到“我去完蛋了”的时候（例如被看门人的范围攻击击中小队复数队员时）救小队一命。“威胁评估”则可以用在游侠身上以提供额外的行动点用来监视。失控协议由于几率上的问题增加了一些不安定性，但在骇入能力上去后依然能发挥不错的作用，在一些略显绝望的时刻依然能救玩家于水火之中。其他的一些用法则和普通模式类似，专家还是那个除了输出外什么都干的好士兵。

装备

EXO/WAR 护甲

头颅开采器（后期可换成“头颅接入器”，同时具备秒杀变种人以及原典 / 增加骇入能力 / 获得情报三种功能，你值得拥有）

手雷（随意，可根据玩家玩法改变）

穿甲弹（试验场制造，无视 5 点护甲）

静滞背心（试验场制造，增加 HP 最大值，每回合回复 2 点 HP，最多回复 8 点）

个人战斗晶片

专注（增加意志力）或敏捷（增加闪避）

武器升级

瞄准镜、微力扳机、中继器或枪托

技能配置

战斗协议
失控协议
扫描协议
威胁评估
守护
恢复



神枪手

和一般模式不同，在铁人模式下枪神技能树的技能实用度大大减低，原因也很简单：你一个狙击手可以远程狙击为什么要冒着死亡的危险拿着一把小手枪和外星人近身肉搏呢？由于小队视野不适用于手枪的缘故，狙击手的远程优势被抹灭了。但只要有适当的装备以及技能配置，中后期的狙击手可以在保持绝对安全射击距离的前提下保持很高的命中率和输出，配合连环杀戮可以快速地减少敌人的数量。赶紧把你的“午时已到”幻想收起来吧，指挥官。



装备

穿甲弹或曳光弹（增加 10 点命中）

个人战斗晶片

感知（增加命中）

武器升级

瞄准镜、扩展弹匣或自动填装器

技能配置

远距监视
致命射手
拔枪速射
杀戮地带
稳定之手
连环杀戮

榴弹兵

由于爆炸物自带 100% 命中率的特性，而且能把掩体炸开的缘故，榴弹兵在铁人模式往往是开战后行动的第一单位。用法也和其他模式类似，依然是以炸开掩体、消除敌方护甲和使用技能压制为主要任务。



装备

EXO/WAR 护甲

火焰榴弹（装备在榴弹位置，配合“重型军火”能增加一次使用机会）

破片榴弹或龙火弹（试验场制造，额外伤害 + 几率让敌人陷入燃烧状态）

静滞背心（试验场制造，增加 HP 最大值，每回合回复 2 点 HP，最多回复 8 点）

个人战斗晶片

调理（增加 HP）

武器升级

瞄准镜、微力扳机（推荐）、中继器或枪托

技能配置

粉碎机器
压制
重型军火
爆炸性混合物
齐射
撕裂



灵能士兵



虽然培养时间很长，但灵能士兵在铁人模式是必需的！技能推荐也没什么好说，全学！“主宰”是所有技能中优先度最高的（如果你的初始技能之一不是它的话），控场能力在敌我双方数量都不多（没出意外的话）的时候显得非常重要，在危机时刻也可以起到扭转战况的作用，在实际战斗时请优先先用在狂战士、变种人持盾者和看门人身上。错乱＋分裂＋虚空裂隙的技能组合能同时起到“范围伤害＋控场”的可怕效果。指挥官啊我就直说了，拯救地球就指望他们了！

装备

EXO/WAR 护甲

龙火弹

镀层背心（试验场制造，增加 HP 最大值和护甲）

个人战斗晶片

专注（增加意志力）或调理（增加 HP）

武器升级

随意，毕竟灵能士兵没什么机会开枪。

技能配置

全部！

SPARK



基础技能

超载：使用技能该回合内行动点变为三点（使用过载不需要行动点），每一次射击后命中都会减少 15%。



介绍

玩家只有在安装了 DLC《沈的最后礼物》后才会出现的新职业。由于是机器人的缘故，因此它并不会陷入任何与精神相关的负面状态，也不会陷入燃烧或者中毒状态。它受伤后是通过工程部来修理，而且即便是受伤它也能强制登场。另外，它并不能进入掩体状态（在使用“堡垒”后甚至能作为一个掩体存在）。虽然看起来挺强力，但由于其成长上限由装备决定，最大只有 14 格 HP 的它在后期甚至还不如肉身战斗的士兵，技能方面虽然貌似样样精通，但都效果都可以被其他士兵技能取代，造成 SPARK 终究还是略显鸡肋。在铁人模式下不推荐多使用，但在初期人员容易紧缺的时候可以起到一定的作用。

等级	未来战斗	战争机器
志士	堡垒：SPARK增加一点护甲值，任何站在其附近的队友能获得全身掩护。	自适应瞄准：使用过载后，将不会减少命中率。
骑士	唤雨者：重型武器伤害和范围增加。	突袭：向敌人发动近身攻击，即便冲刺后也能使用。
武士	恐吓：几率让攻击目标陷入恐慌，等级越高几率越高，监视射击不会触发其效果。	横冲直撞：过载后可以穿越并破坏掩体以及障碍物。
先锋	修复：回复8生命值，回复量随着BIT升级而提高，每次战斗可使用两次。	密集轰炸：使用BIT对小队视野内发动范围攻击，伤害随着BIT升级而提升。
圣骑士	引导力场：每一次攻击都会储存起来并加强你下一次的射击，不过无论射击是否命中能量都会被释放完毕。	猎手协议：敌人位置暴露时，有33%的几率进行一次监视射击。
英雄	牺牲：创造一个区域，区域内所有攻击都会定向去技能使用者，期间防御和护甲会增加。	新星：不需要使用技能点的范围攻击，但除第一次外，每次使用都会使SPARK受到伤害。每次使用伤害+2。

铁人模式心得



虽然相关成就 / 奖杯只有一个，但铁人模式无疑是本作全成就 / 白金的最大难点（没有之一）。由于不能 S/L 的缘故（利用 PS4 的存档备份大法可以从某种程度代替 S/L，但这样玩真的很累），很多正常模式下的战术和技能搭配都会发生很大的变化。一切以稳为主，尽可能减低任何不安定要素是这个模式的关键。以下为该模式的一些要点：

1. 除了在隐蔽状态或者任务时限快要到达，要不然不要用冲刺，冲刺除了会用掉你两个行动点外，还可能会引起其他敌人的注意，使得玩家同一时间和两波敌人开战。

2. 善用掩体。全身掩体最好，低掩体的话最好利用专家的“援助协议”或者烟雾弹来增加防御。千万不要被敌人攻击侧面（显示为黄色盾牌）或者站在开阔的地点（显示为空心盾牌）。

3. 所有的爆炸物都是好东西，命中率 100%+ 破坏掩体 + 破坏护甲三大功能集于一身。虽然有可能会使敌人身上的掉落物损坏，但相

比之下士兵的安危才是最重要的。另外闪光榴弹也是每个任务的必需品。

4. 黑市可以用情报换取有用的东西，例如武器配件、晶片、工程师、科学家等等，而且价格公道童叟无欺。情报虽然重要，但只要合理运用还是可以尽情买买买的。另外，卖出不必要的物资，例如炮台残骸以换取额外的资金。

5. 化身计划的时限可以适当地无视，即便满了也无需慌张，待到还有两三天的时候再把设施炸了就行。倒计时一旦取消后，下次再次启动时倒计时会重启。用这个来获取建造设施、研究科技和扫描的时间。

6. 尽早获得灵能士兵，其重要性可以参考上文的士兵介绍部分。

7. 尽量不要使用游侠的近身攻击，风险高获益低。

8. 一次只和一波敌人战斗。如果不幸和两波敌人同时遭遇的话，评估战况，一旦觉得自己应付不过来的话就立即呼叫飞机撤退。战斗的话先用手雷炸开掩体，然后优先削掉敌人的护甲，之后再进行攻击。善用战场扫描器可以避免这种悲剧的发生。

9. 解剖相关的研究时间会在收集到一定同类敌人的尸体后变为零，因此玩家可以先优先研究其他项目。

10. 初期的伤亡在所难免，有时候放弃一个士兵的生命可以拯救一个任务甚至一个小队，必要时不要犹豫。高级士兵在后期还是能轻易补充的。

11. 如果有购买 DLC 的话，不要开启，特别是“外星猎手”，这会使本来就很难的铁人模式变得难上加难。

铁人模式推荐开局

铁人模式的难点主要集中在初期，初期无论人员配置还是装备的选择都很少。因为游戏的前两个月是铁人模式里最难的，因此一个良好的开局能让铁人模式容易不少。以下是游戏初期玩家需要注意或者优先达成的事项：

1. 游戏的第一个任务如果出现人员死亡或者重伤的话，重开游戏吧。

2. 立即完成模组化武器的研究，研究完成后开始研究外星生化技术。磁力武器研究完成后优先购买神枪手和游侠的武器。

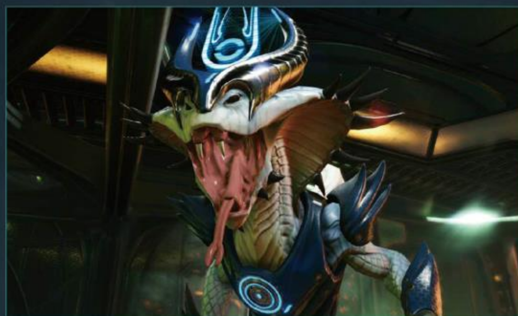
3. 第一个建设的设施应该为游击战术学院，建造完成后立即购买“掠夺者”来增加敌人的掉落物。然后建设一个高级战事中心，这能提高你士兵的恢复速度。而且能让你的士兵在升级时随机获得技能，建造越早获益越大。

4. 外星生化技术研究完成后就可以开始解剖变种人长官了，这能解锁很多有用的研究和试验场的建设。试验场是个好东西，高级军事中心建造完成后就可以考虑开始建设了。

5. 在试验场购买护甲或者背心来增加士兵的生命值。

6. 杀死异变者后立即开始解剖，这样可以解锁研究“高级榴弹发射器”和“电浆榴弹”，榴弹的重要性想必也不需要我多说。

7. 当有足够的资源开始在试验场制作子弹后，赶紧开始建造吧，子弹足够后就可以考虑制作榴弹。



XCOM 2 全成就/白金路线

本作的全成就 / 白金难度相当的高，虽然说理论上可以通关两次（甚至是一次）就可以全成就 / 白金，但也仅仅是理论上而已。本作中有很多自相矛盾的成就 / 奖杯，如果冲着一两次通关就想把本作全成就 / 白金的话，笔者建议玩家还是放弃比较好，这样玩不光会让人身心疲惫，而且也不能享受到本作的乐趣。另外本作的难度很高，即便把难度调成简单难度也能难到一部分不熟悉策略游戏的玩家，更别说难度更甚的传奇难度以及铁人模式了。



推荐完美路线

1. 一周目选择指挥官难度通关，在这难度玩家可以感受一下本作的“普通”难度，一周目下除了剧情以及通关就可以拿到的成就 / 奖杯外，玩家还可以在倒数第二场剧情任务前（任务前会提示玩家一旦开始任务就不可回头）备份存档，然后把“谁稀罕泰根?”、“少数人的荣耀”和“新手运”给获得了。当然，嫌麻烦或者是系列老玩家的话可以直接传说难度开局。

2. 在这一周目下，玩家可以尝试去完成一些杂项类的成就 / 奖杯，但一般来说都会自然解锁，另外在一周目下注意不要死人，善用 S/L 大法不难做到。

3. 第二次开始新游戏后就可以尝试速通了，具体要点可以参考下文的“精准时机”，另外由于时间限制的问题，玩家可以尝试顺便把“少数人的荣耀”也一并解锁了。

4. 没通传奇难度的玩家现在可以尝试一下了，此时的玩家相比也已经熟悉了本作。

5. 最后就是铁人难度了，具体心得可以参考上文铁人模式心得部分，这也是全成就 / 白金中最大的难点。

6. 最后把剩下的杂项和多人部分相关的成就 / 奖杯查漏补缺即可。恭喜你，指挥官!

XCOM 2 难点成就/奖杯详解

40点

过程中玩家没有时间在全球范围内建立联系。

5. 只有在确定你相当需要某个道具或者物品的时候才去动用

两个阶段，而这两个阶段不是一天能完成的，别忘了预留充足的时间（多于一天即可）。

金属 30点

条件：使用游戏中的每 武器并击杀敌人（不必 戏中完成）。

方法：一共有7种，除了 WAR护甲自带的火箭外，要在试验场内制作，成就 求的重型武器如下：

型武器

发射器

火焰喷射器

粉碎炮

实验性强力武器

碎片风暴加农炮

地狱火喷射器

爆裂炮发射器

电浆毁灭炮

谁稀罕泰根？ 30点

解锁条件：只使用传统装备完成最终任务。

获取方法：调成最低难度挑战即可，另外可以配置多一些灵能士兵来提高队伍战力，毕竟他们对于装备的依赖性是所有兵种里最低的。玩家可用的传统武器有：

1. 初始就能使用的所有武器、护甲和道具。

2. 试验场的产物几乎全部都不能使用，其中包括各种实验性手雷、弹药、药物等等。

3. 指挥官的武器不受此限制，然而你也不能对其进行设置。

4. 可以使用闪光榴弹、烟雾榴弹、电浆榴弹和奈米急救包。

5. 战斗晶片和武器升级不受限制。

而不漏 40点

条件：在外星裁决者试 击杀它。

方法：裁决者是只有在 并启用了DLC“外星猎 会遇到的敌人，当然这 奖杯也只有在玩家购买 能解锁。这种敌人会在 章节后在随机关卡中出现，拥有着高于杂兵一大截的血条长度，心灵控制免疫，但“静滞”能完整限制他一个回合，除此之外它还会在每个角色每使用一个行动点（除了填装子弹）后行动一次，相当强力。这种敌人会在HP下降到一定程度后使用召唤门逃走，但下次遇到时HP并不会恢复。裁决者总共有三个，出场顺序是毒蛇怪裁决者、狂战士裁决者和执政官裁决者，一个死掉后下一个才会登场，具体攻击方法可以参考其原型。游侠的“剑刃风暴”、神枪手的“杀戮地带”和游侠的“速射”对其可以起到不错的效果。另外可以使其陷入“燃烧”和“腐蚀”等持续伤害异常状态的特殊子弹也能起到不错的效果。

DLC“外星猎手”中有专门用来对付裁决者的武器：弩枪可以一定几率打晕它，而寒霜炸弹则能直接冻住它两个回合（注：这里的“两个回合”指的是裁决者的两个回合，意思是只要你移动两次它就会解冻）。由于裁决者的移动和我方移动是几乎同时的，因此在它首次登场并发现玩家前利用监视布好埋伏并尽量削减它的HP，然后集火就能将其一回合干掉。调低难度后在游戏后期可以轻松做到这一点。它会在HP下降到一定程度后打开传送门逃跑，玩家可以提前在其必经之路上布好感应地雷。值得注意的是，“疏而不漏”的解锁条件是“试图逃跑”时击杀裁决者，这就意味着击杀的时候它必须在“跑”才行。





求变《真·三国无双》十五年的成长与蜕变

文 幻雷&梨子
编 纱迦
美编 NINA

当光荣公司在2000年将原本为格斗游戏的《三国无双》变为动作游戏并改名为《真·三国无双》发售的时候，恐怕就连光荣自己都想不到，在不经意间，它创造了一个让自己在以后十多年中都获益匪浅的系列游戏。这个动作游戏系列在全球的影响力，甚至要超过自家的传统策略游戏——《三国志》和《信长之野望》。

壹 发展回顾

《真·三国无双》



在PS时代，光荣公司曾推出过一款以中国的三国时代武将为主角的3D格斗游戏《三国无双》。但是在20世纪90年代，3D格斗游戏还并不成熟，玩家更多地还是选择如《街头霸王》、《拳皇》等画面精美的2D格斗游戏。可以说，《三国无双》并没有达到光荣公司所希望的扩展市场的效果。到了PS2时代，由于游戏主机性能的大幅提高，3D格斗游戏也日趋成熟，光荣公司再次在主机平台上进行市场拓展的尝试（之前光荣公司在各种主机平台上的游戏也基本多为策略游戏，包括《三国志》、《信长之野望》、《大航海时代》等），将当年并不成功的《三国无双》拿了出来，改为动作类游戏，并更名为《真·三国无双》（后文中将简称为351）。与之前的格斗游戏不同，351强调的是"一骑当千"的快感，玩家操作的角色均为三国时代的历史名将，以一当百甚至以一当千，在千军万马中冲锋陷阵。由于《三国演义》在东亚乃至东南亚都有着广泛的影响，"可以亲手操作三国时代的武将冲锋陷阵"这一点的确戳中了不少喜欢《三国演义》的玩家。而且，在本作推出之时，351的游戏模式是以往的ACT游戏中很少见的，这一点同样具有吸引力。再加上PS2时代早期可选的游戏种类并不算多，《真·三国无双》一炮走红，成功地让光荣公司在主机游戏领域扩展了市场空间。而"一骑当千"这个概念，也从此刻开始，贯穿了"《真·三国无双》系列"的始终。

《真·三国无双2》



▲花样多变的《真·三国无双2》。

2001年9月，"《真·三国无双》系列"的第二代作品《真·三国无双2》（后文中将简称为352）登陆PS2平台。和初代相比，除了增加了包括张郃、徐晃、黄盖等传统的三国名将外，还增加了大乔、小乔、甄姬等女性武将。让很多玩家大呼过瘾的同时，也大大丰富了游戏的内容。想必很多老玩家还记得352中将性感与高贵完美结合的甄姬，在当时看来是多么的惊艳。同时游戏中也增加了更多的道具和关卡，玩家可以操作不同的武将来体验众人的故事。而且玩家还可以通过完成特定难度下的特定关卡中的一些事件要求来获得贵重道具以及各个武将的贵重武器。这让系列开始包含角色扮演游戏的收集要素。本作不仅要求玩家熟悉各个角色的操作，更是增进了玩家对人物生平的了解。加上本作敌人的攻击手段多样，所以即便到了今天也依旧有不少玩家仍认为本作才是"《真·三国无双》系列"最好的作品，网上也从来不乏期待352能够推出HD重制版的言论。而在一年后的2002年8月，光荣公司又以资料片的形式在PS2平台上推出了《真·三国无双2猛将传》（后文中将简称为352M）并在Xbox平台推出了包含352和352M内容的《真·三国无双2》。这意味着从此时开始，光荣公司在主机平台上不再是只盯着一个平台，而是开始走多平台之路。

更高的难度、更高级的武器、新增关卡等也都出现在352M中，而这些，似乎也成了该系列的《猛将传》应该必备的内容。顺带一提的是，其实熟悉光荣公司的玩家们都知道，所谓《猛将传》，不过是其传统策略游戏的《威力加强版》的变种罢了。所以从352开始，越来越多的玩家开始明白了一个道理：《猛将传》才是完整版！

《真·三国无双3》

由于《真·三国无双2》系列作品取得了极大的成功，光荣公司在2003年2月就推出了系列第三作：《真·三国无双3》（后文中将简称为353）。此时由于对PS2主机性能更进一步了解以及3D技术的进步，整个游戏的精美程度比上代作品有了明显的进步。出色的画面让更多以前没有接触过《真·三国无双》系列的玩家也开始尝试接触该系列。


▲《真·三国无双3》国传界面。



▲《真·三国无双3猛将传》人物列传界面。

但是成也萧何败也萧何，受高画质所累，战场上的画面拖慢情况屡见不鲜，这也成为很多玩家对本作不满的原因之一。

353的剧情也与前两作结构不同，大胆尝试采用了国传剧情体系，游戏剧情贯穿魏、蜀、吴三个势力，从黄巾之乱一直到势力统一，更设置多重结局，力图展现一副壮美的史诗篇。但是习惯了"英雄故事"的玩家对此并不甚买账，加上从本作开始，光荣公司刻意"留一手"的心态太过明显，让不少玩家都对此抱有不满。

就如玩家预料的一样，在2003年9月，光荣推出了《真·三国无双3猛将传》（后文中将简称为353M）。353M为了弥补353剧情不足的问题，为每个武将都选了一个很有代表性的独立关卡，以列传模式补足了剧情。同时关卡做了各种条件限制，如不得携带道具、不得携带护卫兵等来展现武将的个性魅力。加上更高的难度、更高级的武器、更高的AI表现等，让353M同样获得了好口碑。同时，这也是单人无限闯关的修罗模式在系列中的首次登场。

而在2004年3月，光荣公司第一次推出包含策略要素的《真·三国无双3帝国》（后文中将简称为353E），算是为系列又增加了一个新的发展方向。与正统作品不同的是，353E虽然整体游戏方式仍旧以"一骑当千"为主，但是玩家在游戏中扮演的并非武将，而是整个势力，需要运用各种策略来获得优势，战场上也要通过合理地连接己方据点，切断敌方据点，最终获得胜利。可以说增加了游戏内容的丰富程度。当然，其本质仍旧属于资料片性质。

《真·三国无双4》

由于在2004年光荣公司推出了全新的系列《战国无双》，所以直到2005年2月，《真·三国无双4》（后文中将简称为354）才出现在玩家面前。也许是充分吸取了上作国传剧情模式的教训，本作为全部48名武将都量身定做了至少5个个人列传模式的关卡。这也是"《真·三国无双》系列"在单个武将个性塑造上工作量最大、最成功的一作。一心只想报仇的马超逐渐成长为一个肩负起国家兴亡的出色武将；冷眼看透司马懿的野心、把"狼顾之相"的司马懿玩弄于股掌的曹丕，让很多玩家大呼带感；为孙家三代尽心尽力、最后在孙坚、孙策墓前祭酒的黄盖，其忠义让人动容。这些也都完全符合354所主推的"生き様"的主题。不过从本作开始，最高难度仅仅是通过增加敌人的伤害、减少自己的输出来实现，而AI的表现开始逐渐走下坡路，所谓"割草"的负面名声也正是从本作确立起来的。但是也正由于这些不足，反而激发了很多玩家的挑战欲望，对各个关卡开始做一些自我限制从而进行挑战，同样玩得花样百出。

同年9月推出的《真·三国无双4猛将传》（后文中将简称为354M），虽然没有新增更高级的武器，但是新增的道具让游戏的玩法更加多样化，同时推出的以自创武将为玩法的立志模式也受到了一定程度的好评。虽然依旧有着各种不满意的声音，但是说句公道话，也只是不够出色而



▲《真·三国无双4》赵云传的旁白。

已。此外，借着354的风，光荣公司在2005年还推出了PC平台上的《真·三国无双3 Hyper》，这也是系列第一次登陆PC平台，之后的不少作品也登陆了PC平台，在我国广大玩家群体中进一步提高了系列知名度，PC版的相关内容本文之后不再赘述。而在2006年3月推出的《真·三国无双4 帝国》，和其系列前作相比，增加了更多的策略化的内容，同时按照历史事件收集CG也成了很多玩家喜欢挑战的事情。

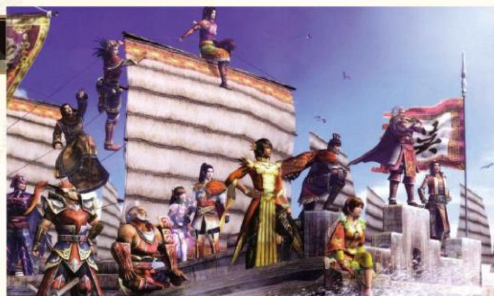
早期掌机上的《真·三国无双》

2004年，SONY公布了新一代掌机PlayStation Portable（简称PSP）。而同年光荣公司就推出了PSP版的《真·三国无双》，同时也作为PSP的首发游戏出现在广大玩家面前。由于PSP的机能限制，PSP版的《真·三国无双》也仅仅是光荣用来试水的产品。客观而言，其游戏性和游戏内容都和PS2版相去甚远。直到2006年推出的《真·三国无双 2nd Evolution》（后文简称2evo），才算是一个比较细致、完善的作品。2evo虽然在行动的时候是以走格子的方式进行，但是每个格子内的战斗都可以让玩家在PSP的性能范围内最大程度地去体会系列那"一骑当千"的快感，同时，游戏中包括各种宝物库、兵粮库等隐藏要素，让玩家充分体验收藏的满足感。比较有特色的还有副将系统：通过出战携带不同的副将，以及副将之间的不同连携，获得各种加成、特殊效果，让游戏玩起来事半功倍，而平时被玩家们戏称为"大众脸"的武将们这次更是联动了"《三国志》系列"中的头像。当然光荣公司可不是只偏爱SONY的。不要忘记早在2005年，它就在GBA平台上推出过以《真·三国无双2》的人物形象为基础的《真·三国无双 Advance》。虽然GBA的性能并不如PSP，但是由于《真·三国无双 Advance》采用的是2D的Q版风格，所以游戏本身的风格反而更加可爱，而战场中使用的是点线连接的移动模式，让玩家对战局的把握能力更为直观。不过之后NDS平台的《真·三国无双DS》就很差劲了，玩家只能扮演朱雀、青龙、玄武三名原创武将，是一款黑历史级别的失败之作。



▲《真·三国无双4 猛将传》的个性壁纸。

《真·三国无双5》



2007年11月，"《真·三国无双》系列"的第五代作品终于正式登陆了PS3/X360平台。而此时，距离PS3发售已经过去了一年，包括光荣在内的各个游戏厂商对PS3的性能、开发等都已有了一定的了解，所以作为正统续作的《真·三国无双5》（后文中将简称为355）深受已经等了两年新作的无数玩家期待。片头动画中的貂蝉大概最能代表玩家对该作的第一视觉印象——惊艳。大幅提升的精美画面，高低起伏的地图设计，连贯华丽的招式动作，细致光滑的人物形象，鲜艳逼真的战场场景，这些进化都与全新的主机平台相称。很可惜，以上优点却无法掩盖本作在玩家之中的争议。

首先这是"《真·三国无双》系列"第一次删减角色的作品（不算352的伏羲、女娲），而且被删除的角色中还不乏大乔、姜维、星彩、孟获、祝融等人气角色和个性武将，这让很多喜欢这些武将的玩家非常不满；第二，魏、蜀、吴三国中，各自只有5个人有无双模式（列传形式），全作总计只有17个角色可以在剧情模式中操作，而可选角色中更是出现大批模组相同的"复制人"，完成度低下，导致游戏内容显得非常空洞；第三，游戏的动作系统做了颠覆性的变革尝试，抛弃了传统的C系攻击系统，而采用了全新的连舞系统。但是连舞系统不符合老玩家们的操作习惯，设定也不够完善，加上新世代平台同屏人数大幅增加，导致大多角色只能采用攻击几下就回避的游击打法，严重破坏了打斗的流畅感；第四，系列经典的"在特定难度、特定关卡下满足特定条件可以获得贵重武器"的设定也一并被取消，而繁琐的战功系统也是有人欢喜有人烦。可以说，这四大硬伤严重影响了355的口碑。虽然光荣公司在一年后于PS2平台推出了《真·三国无双5 特别版》（后文中将简称为355S），增加了新的无双模式和模组，但毕竟是反时代潮流的劣化移植，并不能挽回355的风评。而根子烂到"改无可改"的355也成为自352以来第一个没有《猛将传》的系列正统作品。


▲高清平台真三国无双5片头中的貂蝉。

不过于2009年推出的《真·三国无双5 帝国》（后文中将简称为355E）倒是另辟蹊径：一方面将玩家视角从历代帝国的势力制改成了个人制，增加结义结婚拉帮结派等角色扮演要素，带来了一定新鲜感；二来在355中一直为人诟病的连舞系统有了人性化的改良，加上高难度下敌人的AI表现力也在新老玩家可接受的范围内。然后还让孟获回归，并将PS2平台355S中新增的武器模组高清化，丰富了动作。因此，本该是外传的355E最终反而成了355相关作品中完成度最高的作品。

《真·三国无双 联合突袭》

或许是因为五代口碑的不如意，光荣公司放慢了推出正统续作的步伐，而是利用355的资源开了一个旁支系列。在2009年初诞生于PSP上的《真·三国无双 联合突袭》（后文中简称为MR）中，光荣首次进行了在便携平台的联机共斗类游戏尝试。该作品主打觉醒系统，过于前卫的觉醒造型带来了“赛亚人无双”的戏称，而操作无双武将飞天遁地这种完全颠覆传统的游戏方式，在玩家之中也是褒贬不一。剧情为人诟病之处在于魏蜀吴三线在总共长度为六章的故事中，竟然区别只在于第四第五两章。而且，前五章偏史实、第六章却突然加入怪力乱神要素的剧本也让人大呼扯淡。但是，抛开这些缺点，同样是PSP平台受到技能限制的分区地图，MR比之前需要关关追着小兵制压据点的前辈2evo节奏要爽快很多，从这一点而言倒是更符合系列一骑当千的定位。而共斗游戏这种类型也很适合三五好友线下聚会时多人同乐，算是为这个系列增添了一个玩法。

同年下半年在PS3/X360上推出的《真·三国无双 联合突袭特别版》（后文中简称MRS），同MR原作相比，这个高清版的画质对得起它所在的平台，而且新增了副将和卡片计略等系统并修正了原版的道具使用，还加入了MR的一系列DLC关卡，在光荣公司的诸多重制版本游戏中算是十分有诚意的一个。处在主机平台上，MRS联机方式从MR的面联改成了网联，可惜当时光荣的联网服务却是令人难以恭维，联机掉线时常发生，而且，不同于同组制作的后辈《讨鬼传》，该作还不支持跨语言版本联机，对于中文玩家来说也多多少少有点不便。

2010年初，光荣公司在PSP上推出了该系列的续作《真·三国无双 联合突袭2》。这次完全采取原创剧本，不仅补充了355被删掉的姜维大乔等人气角色和大蛇系列的神话人物，更是加入了蔡文姬、穆王、西王母、项羽、虞美人等新角色，最终反派更是大胆地选择了秦始皇，让玩家不禁感慨编剧会玩。平心而论，该作在前作基础上添加改进的要素并不算少，前作无双值流失让玩家不敢轻易放无双乱舞的不便之处修正了，新角色、新模组、新幻石、新地图、新的武器特性、装饰系统以及造型独立的五级和六级武器也保证了游戏内容，游戏素质本身跟初代相比并不能说差。然而，等级膨胀和武器平衡却成为了问题，从前作的最高50级提升到100级，消耗了玩家大量的时间用于练级。加上高等级武器的制作素材居然要靠情报屋刷随机任务，素材掉落率更是低得发指。而在武器和素材大量扩充的同时，仓库最大数却没有跟上，而前作相对平衡的武器克制也完全由方天戟无双乱舞一家独大所代替，都是该作的不足之处。除去这些弊端，该作的发售时间和平台也引发了极大的不满：虽然内容变得更加丰富了，但游戏方式跟一代相比却是换汤不换药，两作仅有一年的间隔时间更是让玩家们觉得这个续作完全是赶工作品，而且有充满诚意的初代高清版在前，不少玩家都预计光荣将在半年后再推出2代高清版而选择了持币观望，结果导致2代销量惨淡。数年后才在PS3上迟迟推出的重制版那与原版相比毫无长进的画面更是远不能跟良心高清版MRS相提并论，让该系列粉丝大呼坑爹，不得不说是光荣决策的重大失败。



▲觉醒后的貂蝉造型让人印象深刻。

《真·三国无双 6》

一言以蔽之，355及其衍生作品没有得到无双玩家的广泛认可，于是从2007底年到2011年初，“《真·三国无双》系列”足足停滞了三年多没有正统续作，期间，光荣公司在2009年完成了与特库摩公司的合并。2011年3月，《真·三国无双6》（后文中将简称为356）终于推出。作为“《真·三国无双》系列”十周年纪念的正统续作。本作的最大变革包括：采用了主副双武器系统，人物动作回归到系列传统的C系攻击，剧情方面增加了“晋”这个新势力。而且为了从宏观上展现剧情，356再次使用了353曾使用的国传剧情结构。不知是否为了扭转前作删减角色的恶评，本作大量增加登场人数，颇有矫枉过正之感：因为新增了晋势力，也就直接增加了包括司马师、司马昭、王元姬、邓艾、钟会等在内的大量新人，同时还增加了让人颇为意外的关索、鲍三娘、以及一直有着较高人气的贾诩，加上恢复了在之前355中删减的角色，总计达到了62人。该作的故事演出在全系列中可谓最佳，无缝系统、关卡限定角色等设定都明显是为了剧情表现服务，仅以魏传为例，典韦战死、曹操的遗言和结局司马懿的狼顾之相都能给玩家留下深刻印象。势力音乐主题和对应场景变奏的概念也始于本作，晋传结局更是利用这一点重现了乐不思蜀的典故，值得称道。

当然，这种国传形式也并非无懈可击：受限于剧情，大量非主要角色的存在感难免稀薄，加上过于强调带入感而引入的无缝CG系统导致每关可操作角色被限定，却没有历代传统的自由模式允许玩家选择其他角色，也让游戏的重复可玩性大打折扣。而主副武器系统虽然让武将可以多一种武器选择，但是各模组的强弱并不平衡，使得特定几种武器在玩家中的使用率远高于其他，加上包括枪、弓、刀、双剑等在内的多种武器共用人数过多，二刀属性肆虐，弓兵群又凶残，都给玩家带来了不算愉快的游戏体验。不过好在光荣一直有着“本传不给力，《猛将传》来补”的“光荣”传统，同年9月推出的《真·三国无双6猛将传》（后文中将简称为356M）中，添加了一直被三国粉丝千呼万唤的郭嘉，同时还恢复了354登场而在355又被删的庞德，并增加了与马超有着浓墨重彩对手戏的女将王异。同时游戏中还增加了龙枪、朴刀等武器，缓解了356中武器重复率过高的问题。新的“传奇模式”包含了一些城市建设、发展的要素，该模式内的众多剧情关卡也都给出了推荐武将，相当于该武将的个人列传，使很多之前在356中没什么戏份的角色获得了表现的舞台。虽然未免有走353到353M的老路之嫌，但是，通过这些适当的补充和调整，游戏内容得以丰富，玩家对该作的认可程度也有所提高。



▲画风突变的晋传。

在2012年11月，例行推出了《真·三国无双6帝国》（后文中将简称为356E）。除了传统的策略性内容和继承了355E的结义、结婚系统外，也首次将玩家角色的成长轨迹设定了6大种模式，使得“《帝国》系列”又有新的玩法和发展。新人徐庶也在本作中粉墨登场，而战斗方面，二刀属性和究级武艺两者伤害的平衡调整可谓六代最佳。整体来说，经过资料片的修修补补，六代系列算是比较成熟的作品，但是相对于玩家的期待，仍旧有些距离。

对应掌机PlayStation Vita（简称PSV）的发售，光荣特库摩在该平台上推出了356的衍生作品《真·三国无双 Next》（下文简称35N）。跟以往的掌机无双相比，本作在画面上的进化可谓天翻地覆，玩家终于告别了PSP时代的多面体人物，而即便与同期的其他首发作品相比，35N的画面也算佼佼者。剧情模式采取的是国传架构、多线分段叙述的形式，就情节和CG来说都可圈可点。而争霸模式则更接近《帝国》系列：玩家扮演势力君主，利用武将卡片使局势利于己方，以统一全国为目标争夺领地。

可惜，在所有掌上无双中，35N算是硬伤比较明显的一作。最主要问题在于为了配合宣传新机触摸屏等机能，强行附搭了很多跟无双格格不入的小游戏，其中最恶劣的就是切水果式的单挑，高难度下完全就是考验玩家耐心，严重破坏了游戏节奏。争霸模式只能攻打等级低于自己的领地这一设定也让游戏开局十分看运气，没有对应的升级卡片，陷入死局也是可能性很大的事情。至于一个诞生在PSV平台的游戏，联机方式居然还是过时的面联，偏偏共斗模式的评价还直接与特殊道具的获得挂钩，导致单人玩家无法圆满完成游戏内容，也是很不合理的设定。总的来说，35N算是356衍生作品中毛病比较多的一作，因此很少列入系列讨论。

《真·三国无双 7》

在356系列作品周期完全结束后，光荣特库摩在2012年3月推出了"《真·三国无双》系列"的正统第七部作品：《真·三国无双7》（后文中将简称为357），也是到目前为止"《真·三国无双》系列"最新的正统续作。357在整体上和356比较类似，依旧是主副武器系统，依旧是国传剧情结构。不过，356中多人使用同一种武器的问题终于彻底解决，并加入了李典、乐进、鲁肃、关银屏、文鸯等新人，最终实现了77个武将对应77个独立模组。所以也有玩家开玩笑地说，357才是356真正的猛将传版本。357故事模式与356相比，最大优点是加入了幻想路线，让被356的英雄悲歌郁闷到的玩家们获得了逆转天命的机会——虽然兼顾史实和幻想两线，剧情的表现力感染力多多少少有点牺牲。另一方面，每关的操作角色也从前作单一对象改成了在几个相关人物中择其一，拥有了一定的自由。虽然边缘角色在国传中出场率低的问题无法根治，但至少可以看到制作组在这个方向的努力。新增的将星模式倒是有点鸡肋：虽然延续了356M中建设、发展的因素，但是却取消了包含着"英杰传"内容的列传型关卡，于是整个将星模式就单纯地变成了为刷而刷，很容易让玩家疲倦。同时，亲密度的设定除了讨好角色粉丝和声优控之外，也几乎看不出任何实际意义，完全是在恶意延长游戏时间。在早期版本中，武器的升级、锻造充满了太多随机的不确定因素，直到通过数次补丁调整才算勉强可以实现自定义锻造。此外，宣传上强调"一骑当千"的快感，战场上杂兵大量增加，击破数倒是显著提高了，但同屏中敌人消失的问题却无法忽视，使用觉醒无双也很容易导致死机，这点直到最终一版补丁也未能完全修复。

抛开这些毛病，357相对于356的最大优点还是战斗部分的调整，属性流、无双流、觉醒流乃至非主流的易武流百花齐放，玩法远比前作丰富，以动作游戏而言，核心要素确实是改进了。然而，这一点在2013年9月发售的《真·三国无双7猛将传》（后文中将简称为357M）却有点倒退：虽然给全员新增了EX2动作，主打属性和SR攒觉醒的模组却都被大幅削弱，导致堆物理攻击硬吃的玩法一家独大。武器锻造终于彻底实现自定义锻造，算是一个难得的优点。回归的战功系统看似继承355，给人的体验却糟糕很多，要求特定动作击破人数的战功使得多数武器沦为鸡肋，因为玩家只有依靠有限的几种强力武器才能有快速便捷地完成要求，S评价对击破人数和过关时间的限制也进一步逼得玩家放弃在高难度使用弱势武器。以上种种将357M变成了比本传357更为单调的刷子游戏，这也让很多玩家颇为不满。剧情方面，除了魏蜀吴三家各添一员之外，更是增加了拥有陈宫、吕玲绮两个新人的吕布势力。由于该势力人数远少于其他几家，每个角色都获得了多次出场的机会，倒是避免了国传模式中有人抢不到戏的尴尬。公允地说，全员独立武器模组和多角度的剧情内容虽然都是优点，但是为了奖杯刷刷刷的重复玩法也的确让很多粉丝产生了"这个系列已走到尽头"的担忧。2014年底，光荣特库摩又"按部就班"地推出了《真·三国无双7 帝国》（后文中将简称为357E），在结合了上作356E的要素后，游戏的玩法更加自由。虽然强行规定的"全人生模式"奖杯比较让人头疼，但获取人生所需完成的新增任务和军略倒是扩充了"《帝国》系列"的游玩要素。后代长相可用千奇百怪形容的生子系统算是系列的一次新尝试。荀彧这个一向呼声很高的角色无双化也可谓卖点之一。不过，和以往的《帝国》系作品一样，357E在角色塑造和战斗系统上没有明显创新，继续保持着"可玩可不玩"的资料片的身分。



▲7代发售之际，系列司马懿的声优泷下毅先生不幸去世。此为Koei Tecmo官方推出的历代司马懿造型集合之纪念壁纸。

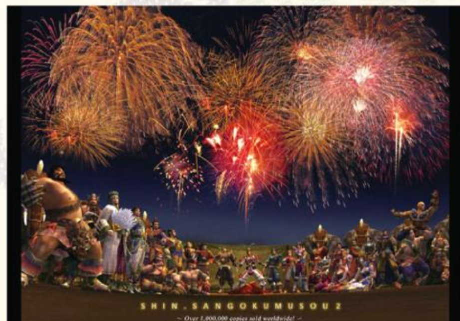
《真·三国无双 BLAST》

除了传统主机平台的正统作品外，光荣特库摩还在2014年7月推出过一款手机游戏，名为《真·三国无双 BLAST》（已于2016年3月底停运）。《真·三国无双 BLAST》与其说是一款手游，不如说是一款针对喜欢"《真·三国无双》系列"的玩家进行广泛民意调查的游戏。该游戏为所有的登场武将都制作了绘画造型，其中包括很多在"《真·三国无双》系列"中常年担任"大众脸"的角色，比如满宠、臧霸、廖化、诸葛瑾、文聘、颜良、陆抗、羊祜等人，同时还增加了一些无双系列中从未登场过的人物，比如樊玉凤、孙鲁班、孙鲁育等。因此，不少玩家认定本游戏其实是在为将来的《真·三国无双8》在收集各种来自玩家的意见和建议。《真·三国无双 BLAST》玩法相对传统无双要简单很多，毕竟手机功能有限，也无法完全实现传统《真·三国无双》的操作。玩家通过搭配组合操作角色和副将，来提升整队的实力，只需要手指操作移动和点击技能就能挑战各种关卡。在该游戏前期和中期，武将组合、技能搭配都是很多玩家所津津乐道的。但是到了《真·三国无双 BLAST》的后期，作品变成了单纯地以"氪金"（日语"课金"一词的调侃说法，指代需要充值消费）为主打的模式，强力的武将只有通过各种消费才有可能获得，反而失去了早期那种研究细节的乐趣。虽然充值消费是手机游戏最为重要的收入来源，但是过于强调"氪金"武将的重要性，使得游戏很快变成了比谁钱多的拼富作品，趣味性大打折扣。加上坊间"运营商更换导致游戏急于快速圈钱"、"光荣和梦宝谷就分钱谈不拢"等各种真真假假的传言，《真·三国无双 BLAST》最终在2016年3月底停止了运营，也着实令不少玩家觉得可惜。不过《真·三国无双 BLAST》毕竟留下了大量人物设定方面的资料，或许将来的《真·三国无双8》中，真的会有来自《真·三国无双 BLAST》的武将吧。



▲上方角色从左到右分别为：夏侯姬（历史上被张飞抢走的那位）、荀彧、邹氏（被曹操勾搭结果害了典韦性命的那位）、严颜（上）、徐盛（下）。

贰 系统变迁



▶《真・三国无双2》全球销量百万突破纪念壁纸。

"《真・三国无双》系列"虽然一直被分类在ACT(动作游戏)之中，但是严格说，这系列从诞生的那一天起，就和传统的ACT不同。传统ACT如《双截龙》、《快打旋风》、《怒之铁拳》中，虽然玩家也是操作角色来打击敌人，也经常存在"以一敌多"的情况，但是并没有如本系列从**351**就开始的那种面对千军万马的场面。351甫一出世就以"一骑当千"为卖点，顿时抓住了很多玩家。游戏中每个可操作的角色均有自己独特的武器，攻击方式也分为普通攻击(□)、蓄力攻击(△，CHARGE攻击)、无双攻击(○)。虽然有些类似传统ACT中的轻重攻击，但是普通攻击和蓄力攻击可以通过组合实现攻击方式的多样化(如□1次后使用△，在系列中称为C2；□2次后使用△称为C3，以次类推)。同时，普通攻击和蓄力攻击会积攒无双槽(类似一些动作游戏中的怒气槽、必杀槽)，无双槽积攒满了之后可以使用攻击力更强、动作更华丽的无双攻击。这使得游戏中虽然要面对敌人的千军万马，玩家却不会感到太大的压力。而且游戏中大多数敌人为士兵，能造成的伤害有限，玩家真正需要留意的只是将领级别的敌将，在面对将领的时候，又有了传统动作游戏的感觉。不过《真・三国无双》中由于设定问题，敌将倒地起身后会回复体力，经常让玩家有种"辛辛苦苦几十年，一倒回到解放前"的挫折感，所以在游戏中如何能有效率地让敌人无法倒地——或者更确切说，让敌人无法起身就成了一个课题。可以说在这点上，351中还带有一定传统的"连招"概念。而游戏中的人物设定，基本都还是比较传统的日式《三国演义》风格，并没有什么太多"雷人"的地方，至于后续作品越来越坑的发展方向，在当时倒是未可预见的。

352是首次将大量收集要素加入其中的作品，包括各种提升能力的道具、辅助类道具、马匹，而其中最为重要的，则是每个武将专属的贵重武器。同时，人物的动作也从前作的C4增加到C6，从352开始，C系攻击基本为：C1投技、C2单体挑空技、C3气绝技、C4吹飞技、C5一定范围的挑空技且追加按△可以实现空中追打，C6范围气绝技，可以说，C系攻击系统正是从352开始奠定了相对完整的基础。而且在352中，特定招式中可以带属性，比如曹操的C6可以带斩属性，能对杂兵一击必杀、对敌将按比例扣血。这些改变，都使得游戏的内容激增，玩法也更加多样，玩家自然大呼过瘾。玩家在游戏中需要在特定的关卡或者难度完成指定任务，才可以获得相对应的道具、武器，这就要求玩家对关卡要更加了解，对每个武将的操作也要扬长避短，自然也会大大增加玩家的游戏时间。由于本作的内容和之前相比大为丰富，玩家往往不知不觉就沉浸在游戏之中。不过随着游戏的进行，难度的提高，新的问题出现了——本作中AI的弓弩攻击产生的伤害强到了令人发指的地步，玩过本作的玩家恐怕对合肥新城的湖心亭都有了心理阴影了吧……最高难度下，如果没有装备任何增加间接防御的道具，即使是能力练满的角色，也基本就是"三箭见上帝"，着实让游戏有点变味。虽然可以通过利用PS2的机能问题尽量操作角色钻进杂兵海，让弓弩手在外面放箭而无法伤害到自己，但是这防范效果也毕竟是有限的。俗话说，"明枪易躲暗箭难防"，冷不丁就膝盖中了一箭的感觉真的会让玩家伤透了心。另一个问题则是在高难度下，友军遇到敌人基本全是"秒跪"直接败走，人为地使得游戏场面一边倒，对玩家一方极为不利，虽然增加了临场的紧迫感，但却也显得是在刻意营造紧张氛围坑人：试想一下，关羽遇到严政这样的货色都会立刻败走，有没有想摔手柄的冲动了？而这两点，在352M中不仅未修正，并且由于352M的难度更高，这两个问题变得更加可怕。玩家不得不想尽办法四处救火，有时甚至不得不战略牺牲部分友军以保证大局的稳定。但是352的临场的压迫感是以往的ACT游戏所从来没有的，千军万马扑面而来，战争感十足，真的是让玩家体会到"一骑当千"的快感。也是从本作开始，"《真・三国无双》系列"的角色开始越来越注重角色本身的个性或者魅力的塑造——虽然一开始只是通过造型、服装等方面来实现。

353从一开始就让玩家闻到了太多"留一手"的味道，但是这倒也并没有妨碍本作大卖。相比前两作，本作的进步首先体现在画面。优化的场景进一步提升了游戏的表现力，兵刃相交时的火花也让人热血沸腾。人物建模比以前更为精致，细腻逼真的面部、服装从此成为了很多国内游戏厂商"参考"、"借鉴"的对象。每个角色都有两套造型，而每套造型又分别对应两种颜色，而352以来的角色更是自带了前作的双色服装，353也因此成为系列在人物形象设计上最良心的一作。其次，本作的不少音乐采用了中国民乐的片段，使得游戏对国内玩家而言有了更多的亲近感。但是，本作武器系统只有一把武器可以使用，玩家通过升级的方式将武器级别提高，再完成特定关卡中相应的任务使其变成贵重武器。在很大程度上，武器系统的更改导致玩家的输出始终有点不给力的感觉，直到353M中出现的LV11武器才终于附加了能力。虽然本作取消了前作中特定招式带属性的设定，改为可以自由搭配属性玉发动属性，但是为了追求输出，玩家使用频率高的属性玉只有寥寥可数的那几种。和上作相比，353没有对人物的招式性能进行比较大的改动，只是略调整了一些细节。本作中新增的军马绝影，可以让玩家不会掉落马下，同时马超、周泰设定为单边的马上攻击方式，于是马超就真的成了"马上超人"，配合绝影，真可谓取上将首级如探囊取物。再比如陆逊的C5，由于状态代码设置的原因，敌将对其C5并不会进行受身，可以实现C5"无限连"的陆逊也被很多玩家用来"调戏"AI。另一方面，当玩家面对强敌时，从初代开始的C系攻击锁定方向(玩家进行普通攻击时打中的第一个目标，在发动C系攻击时是无法使用方向键进行转向调整的，所以经常会导致C系攻击发动时打的是已经死掉的杂兵或者武将，而真正想打的目标却打不到)的设定，却越来越不适合"一骑当千"的临场需求，甚至已经严重妨碍了玩家进行流畅的攻击。因此，玩家要求取消锁定的呼声也越来越高。

354是整个"《真・三国无双》系列"中塑造角色最为出色的一作，也是系列中第一次真正以纯个人"列传"模式表现游戏的一作。制作组在无双模式中为全体可操作角色分别编写了个人列传剧本，打造人物个性，使得每个角色都以各具特色的形象展现在玩家面前。正是从354开始，光荣着重塑造的人物，让"《真・三国无双》系列"成功捞获了更多因为喜爱某个角色而来玩游戏的粉丝们，也逐渐形成了日后的"无双文化"。战场方面，引入了353E的部分概念，将地图中的区域划分成了多个据点，以据点争夺为基础开展战斗，这就要求玩家除了游戏中本身的任务之外，对据点的重要性也要有所了解。武器方面则回归到了352的基础，武器均带有附加能力(在354M中，玩家可以自行对武器附加能力进行调整)，而且每个武将可以在多把武器中进行选择。同时增加了Evolution攻击：带有Evolution标志的武器最多可以让玩家的普通攻击次数达到9次，使得进攻手段更加多样化。另外武器设定了重量分类，重的武器攻击速度偏慢但是伤害高且动作不容易被打断，标准武器攻击速度和伤害均衡，轻武器攻击速度较快但是伤害偏低，这样使得玩家可以根据自己的喜好和角色特性在选择武器时有更多的选项。本作取消了C系攻击锁定方向的设定，玩家可以自由选择方向使出武将的招式。相对奠定基础的352和基本没变化的353，C系攻击系统在本作中调整幅度可以说比较大。多数人的C5攻击都修改了动作，而且取消了空中追加攻击，但是C5打上技的范围明显比前两作都大，也就更具有实用性；一些在以前C6攻击为纵向冲击波的动作也都进行了修改，大大增加了打击面积，让人物范围型吹飞技的范围更大、更具有实战使用性。这些变动都提升了游戏的可玩性。而且在354M中，新增了如飞龙甲(C系攻击命中敌人后可以起跳)等道具，让玩家对角色的操作可以有进一步的发挥和研究，也更加丰富了游戏中进攻的手段。不过本作也并非没有问题，如增加攻击范围的真空书会使得一些角色的招式反而变得容易打空，而且最高难度通过大幅增加敌人的伤害和降低自己输出来实现，并非如以前的系列作品那样增加AI来实现，这些也都影响了玩家尤其是硬派玩家的心情。

355新平台新气象，制作班底大换血，可谓系列变革最大的一作。故事模式虽然延续了354的个人列传形式，但剧情方面却是天马行空：反逆的司马懿、五丈原大显身手的刘备、赤壁活蹦乱跳的孙策以及搞魏蜀吴联合国的孙权陆逊，让人大跌眼镜。人设也是最另类的一次，九千岁司马懿、扫把头关羽、披头散发的诸葛亮、美周郎变成美猴王的周瑜、印第安少女般的陆逊等都令人瞠目结舌。不过与这些外在问题相比，争议最大的还是作为战斗核心的连舞系统。摒弃延续了四代的C技系统对于光荣来说是彻底的革新，而连舞系统的动作看上去也确实

是如所宣传的那样行云流水、华丽连贯，起手、收招的一些惯性小动作也是C技系统所不具备的。但是，该系统的问题却在玩家深入游戏后逐渐暴露出来。首先是连舞等级的设定：武将随着升级，动作可以从最开始的二段八招进化成四段共计十六招，这与之前C技系统的最大C技数与武器等级挂钩的设定一致。然而，即使人物连舞技能已经学全，在每局游戏中也仍然要从第一段开始，通过攻击敌人积累连舞槽来解锁后面的动作，而连舞等级低下时人物动作有限，相应的范围、伤害和攻击速度也惨不忍睹。对于该问题，虽然熟悉地图的玩家可以通过开局找华佗膏达到满连舞状态来解决，但这种做法多多少少又要额外耗费时间，甚至影响战局，对于多数人来说还是十分不便。而且，即便是好不容易升级成连舞无限，如果没有具备连舞维持技能的战马，连舞等级也会在长时间的赶路过程中下降，同样导致游戏体验十分糟糕。想来光荣自己也意识到了这个问题，在日后的355E中做出了让战斗的连舞等级直接被武器等级锁定的人性化修改，但为时已晚，此举未能挽回355中饱受责难的连舞系统的口碑。此外，或许是因为光荣第一次开发PS3平台上的游戏，沉浸于强大的机能，战场人数相对于PS2时期的无双几乎是爆炸性增长，玩家在游戏过程中频频被突然出现的小兵干扰打断，导致很多角色在高难度下根本无法顺利完成全套连舞动作，只能千篇一律地以打几下就回避的方式应对，更是完全没有展现这个系统原本的长处。复制人问题也是被玩家反复批评的：不知是工期限制、经验不足还是其他原因，355连舞系统的模组数量实在是太少了，共用模组的角色过多，技能盘的差异却不足以让玩家感受到同模组角色的区分度。355饱受诟病的还有取消历代秘武、特殊道具设定这一点：高级武器马匹的获取完全是砸时间看运气，烦琐且回报率低，比起历代完成特殊条件收集物品的乐趣简直天上地下。以上问题毁了355的风评，让很多玩家望之却步。如今回头一看，355依然有着不少亮点，譬如历代最优秀的战斗临场感，最复杂的攻城战，高低起伏的地形设计，比续作还精致的背景画面，丰富的动作设计以及充满挑战性、有人欢喜有人忧的战功系统等等。虽然近十年之后，越来越多的玩家厌倦了光荣对于《无双》稍加改动就当新作卖的伎俩，也有人在回头审视当年充满革新勇气的355时多多少少发现了它的可取之处，但光荣却再也没敢让自家的招牌系列大幅迈步了，不得不说是一件很可叹的事情。

大刀阔斧改革的355被骂得狗血淋头，**356**回归传统也算是意料之中。356新增加了晋势力，再次选择了353时曾使用的国传剧情的无双模式。相较于353的国传剧情，在本作中，光荣为玩家们打造了一个更为大气磅礴的历史剧展现三国时代的历史：从桃园结义到星落五丈原，从濮阳恶战到水淹樊城，从黄巾之乱到三家归晋，那些耳熟能详的故事又一次生灵活现地展示在我们眼前。四个国传打完，确实可以看出制作组在剧情表现和人物塑造上所下的功夫。当然，国传模式也有自己的问题："《真·三国无双》系列"擅长的表现风格是展现角色个人魅力，这一传统也正与"一骑当千"的系列主题相呼应，玩家们并不需要在游戏之中再学一次历史，而是更想看各个角色在游戏中的表现。而在356中，恰恰只着力塑造了在国传里登场的角色，而大量与主线关联不大的人物则缺乏参与的机会，更不要说描绘人物性格，这自然也会招来部分角色粉丝的不满。不过，抛开这一群体的牢骚，总的来说，356的剧情演出还是获得了认可，该作更大的问题反而是战斗系统。356回归传统C技体系，可视为挽回355时期流失客户的措施，而最大的变动则是引入了始于MR的双武器系统。武将们不光可以使用设定中自己擅长的武器，还能装备其他角色的武器，而武将特性则通过只有装备自己得意武器时才能使用、在特定C技后追加的EX攻击以及两个不同类型的无双来展现，EX攻击和无双乱舞的动作设计也颇与塑造的角色性格相符。同时，本作也将武器和动作独立分开，人物级别增加后即可使用全部的招式动作，而不像以前的作品，动作受武器限制（使用低级武器会让人物动作无法完全使用出来）。这样的改动如同一个官方御赐金手指，给了玩家在武器选择方面的自由，解救了部分苦于喜爱角色难用的粉丝，也提高了玩家练人的效率。不过相应的，双武器系统带来了一个新问题：某些武器的招式性能强悍，而另一些并不好用，这就导致了个别强势武器使用频率过高，而得意武器弱势的角色则失去了使用自己原本武器的机会。355中模组重复率高的毛病也依然存在，比如赵云、马超、姜维都是用枪的武将，普通攻击和蓄力攻击几乎完全一样，区别就只在于EX攻击和无双攻击，而刀模组更是丧心病狂地被夏侯惇、曹操、孙坚、孙权、司马昭五人所共用。也就是说，虽然新增了不少角色，但是武器的数量，即招式动作的数量并没有相应增长。制作组在356M中又添加了龙枪、朴刀、双矛等武器，但依旧不足以玩家满意。加上模组强弱不平衡，大量玩家通过全员一致使用个别强势武器的方式投机取巧，复制人的观感反而显得比模组数更少的355还强烈。加上虽然该作弓兵单箭伤害不比352吓人，但次世代杂兵数大幅增加使得弓箭伤害无法忽视，结合典韦、夏侯渊、孙策、庞统、郭淮均死于弓箭的剧情，玩家调侃本作就是弓兵无双也显得理所当然。而356中二刀属性横行，356M所谓调整又只是一味削弱二刀属性加强究级武艺，难免让人觉得设定上完全不考虑平衡。总而言之，356值得称道的是故事模式，而战斗系统的天生缺陷，则是本作作为一个动作类游戏的重大失分项。



◀《真·三国无双6》新增势力晋的人气角色王元姬。

不少玩家揶揄地说**357**是356的最终完成版，其实也不算冤枉。乍一看，本作相对前作而言，变化有限。不过细数下来，却几乎都是针对前作缺点的优化调整。首先说剧情，前作演出固然好评，但固定的史实结局未免让玩家有点怅然若失，而每关限定使用角色的设定则极大破坏了游戏的重复游玩性。于是针对这一点，357中加入了呼声很高的if路线，每关对应的操作角色也扩展为多人，更是补回了传统的自由模式，允许玩家用喜爱的角色重复游玩特定关卡。虽然这种改动多多少少削弱了剧情表现力，但就一个ACT游戏而言，笔者以为还是游戏性更为重要。延续数作的模组重复问题也终于得以根治，所有无双武将都获得了自己独一无二的专属模组、EX攻击以及三种无双攻击，对于有77个可操作角色的无双来说是一件颇为不易的事情，想来制作组在这方面着实是花费了一番功夫。而且本作还增加了武器相性的设定，武器之间以天地人三种类型相互克制，同时增加了SR攻击（克制敌人武器时，将敌人头上的水晶槽打光可以进入高速连击状态）和VC攻击（被敌人武器克制时，敌人使用蓄力攻击时切换武器可以闪避并反击敌人）两种新动作，力图让玩家充分发挥武器切换和无双攻击的特点进行游戏。于是，不同于356系列一边倒的二刀属性或究级武艺，357中常见流派十分丰富：既有鞭箭弓C2、飞燕剑C3这种多段属性流，又有方天戟C3这种物理强拆流；既有曹操、张春华等主打SR觉醒的角色，又有貂蝉、甄姬等强调EX效果的角色，甚至还有周泰、凌统这种易武攻击强势以及蔡文姬、邓艾这种马战无敌的非主流角色。虽然双武器系统导致的模组使用率不均问题依旧存在，但玩家们还是可以从357的战场获得不少乐趣。无论喜爱的是哪个人物，总会有适合自己的那一款打法，357的战斗系统就多样性和平衡性而言可谓PS3上几款三国无双中的佼佼者。然而难以置信的是，这个优点在本应作为补充的357M中竟然大打折扣。虽然光荣增加了五个新角色和对应得意武器，其中不乏十字戟这种呼声很高的回归模组和火焰弓这样的个性模组，而且全员每人还新增了一个EX2动作，拯救了本篇中极个别如贾充这种怎么样都不好用的角色，但原有的平衡和多样性却遭到了严重破坏。大概是觉得357中的旋风属性过于强势，光荣居然简单粗暴地将这一属性修改为只有被防御状态下才会造成伤害，直接让本篇中的一干属性流模组傻了眼，而玩家则采取了想方设法让敌人防御自己的攻击这种令人啼笑皆非的应对措施。另外由于攻防数值的提高，SR攻击的发动难度在357M中也陡然上升。于是在357中百花齐放的攻击方式到357M里几乎就只剩下了物理伤害一家独大，不得不说是一大退步。从好的方面讲，357和357M历经数次更新，武器锻造系统终于从初版的槽点满满逐步调整得十分人性化，避免玩家为了获得趁手武器耗费大量时间，而各个模组也因为武器容易调整为理想状态而提高了利用率，应该说是在整个系列中较为贴心的改动。然而这个亮点在357E里居然又被取消了：武器技能固定，直接让一大批人无缘自己的得意武器，例如没有神速的重兵角色和没有无双来源的无双流角色。总而言之，357系列作品中战斗系统的表现可谓反反复复。往好的方面想，在这些反复调整中，我们至少可以看出光荣确实在试图做出改变。而这些改变是否有效，则只能通过发售后的销量和口碑来体现了。

叁 人物塑造

▲《真三国无双7 with猛将传》的吕布传。

《三国无双》从当年看似意外的发迹，历经百万大作的辉煌，系列持续至今仍然时时有新作发售，有其必然的道理。抛开系统，从故事和人物的角度来看，经久不衰的三国文化是这个系列最初成功的基本。而三国热潮经久不衰，归根结底，则是人们内心英雄情结使然。在"《真·三国无双》系列"中，我们看到了形形色色的人物：天下英雄谁敌手的曹操刘备，智计百出的诸葛亮、周瑜，忠心耿耿的典韦、周泰，继承父辈的星彩、关平，鲁莽无谋的吕布，为了光明而投身黑暗的貂蝉，怀揣野心伺机而动的司马懿等等。这些丰富多样的形象固然是源于历史记载和小说演绎，但另一方面，续作越来越多，同一个故事却不能原封不动地重复讲七八遍，制作组在剧情表现和人物塑造方面可谓煞费苦心。

七部正统作品中，国传和个人列传两种形式轮番交替，均多次被采用。《无双》一向的叙事原则都是以人为本，以事写人，而国传和个人列传因为视角的差异，表达效果也就不尽相同。对于三国这种英雄群像史诗题材，国传在宏观描写、展现全貌方面拥有先天优势。国传体系的故事模式以主要人物为中心叙事，其他人物的戏份多寡则取决于他们对主线和主角的影响程度。这样做的结果就是浓墨重彩地勾画了几个核心角色，配角和龙套们的形象则未必鲜明。而个人列传的最大好处则在于每个角色都是自己故事的主角，无论是关卡开场的旁白、对话、CG，还是关卡中的台词与任务，都是围绕着这个角色展开来塑造形象，使玩家从微观角度看到了角色们的个人旅程。在列传体系里，与势力主线关系不够紧密的角色们获得了更多的发挥空间，而与这个角色无关的事件则往往被省略了。两种模式各有利弊，而"《无双》系列"在这两种叙事方式间的反复，正是光荣寻求剧情变化的体现之一。

除了叙事角度，光荣的故事创作风格也有明显的演变。在早先几代作品中，剧本虽然有一定的虚构成分，但终究还是没有过于偏离我们的传统认识。这种结合史实和虚构的叙事风格中止于355。以司马懿为例：354的司马懿尽管也有自己的小算盘，但终究只是暗潮涌动，跟他演对手戏的人也是曹丕，比较贴近历史。而到了355，他不再掩饰野心，于最终战中与曹操兵戎相见，推翻曹氏政权后自己走上王座，彻底重编了故事。另一个典型是貂蝉和吕布：史实中的吕布军团是在三国前期灭亡的短命势力，354的貂蝉传中身受重创的吕布在貂蝉怀里安眠的结局，有一定创作成分，玩家也不会觉得是对历史的颠覆，而355中这两人却在自己的列传里击败群雄获得了最终胜利。357M中新增的吕布传if路线，恰好是继承了这个剧本。顺带一提，357M新加入的吕玲绮一角，亦可谓意料之外情理之中。意外的是无双里吕布和貂蝉已经是维持多年的情侣代表，加入一个正妻严氏所生的吕布女儿会使貂蝉地位微妙。合理的则是吕布军团作为独立势力需要增员，而早在《三国志战记》和《三国志》系列中登场、既有原型又有人气的吕玲绮作为一名女性新武将无疑是个理想的人选。至于她和貂蝉尴尬的关系，编剧的处理也非常取巧：吕玲绮只在史实线登场，而要让貂蝉回归则必须走if路线，二者不可得兼，闺女和情人的取舍交给玩家决定。

如前文所提，国传中配角们塑造薄弱是制作组无法回避的问题，而光荣也确实在试图补救这一点。由于年代久远，早期353M中人手一关个人列传的补救方法暂且不提，356中大量角色在故事模式中无法操作，而光荣的应对措施则是在编年史模式中给全员每人三关讲述个人故事。这个做法确保了每个角色都有登场的机会，应该说出发点还是好的。然而，由于这些列传关卡非常短小，剧情容量只能说是聊胜于无，胡编乱造的部分也很多，而人物真正大放异彩的重要战役却没有涵括，相应的塑造效果自然也只能说是差强人意。于是在356M中，光荣又进一步给所有356国传中没有担任过操作角色的人新增了一关。这一次的关卡流程相对于356编年史的个人列传就充实了不少，而且部分关卡中的即时演算和录制CG的演出效果更是直逼356国传水准。笔者印象最深刻的是丁奉的东兴防卫战：关卡结束后，丁奉静静地站在一旁看着同僚们在万紫千红中言笑晏晏，转瞬间繁花落尽，化作漫天飞雪——原来先前景象都只是他的回忆。在这个人事皆非的时代，留在这个世界的丁奉仍然在保护着这个国家，以此作为故友存在过的证明。作为玩家的我们就算之前跟游戏中的甘宁一样嘲笑过这个外形粗犷内心纤细的铁面诗人，看到这一幕也多多少少被触动：那些鲜活的面容、熟悉的姓名才是丁奉心心念念的祖国的风景。人物形象通过短短一段动画，立刻变得有血有肉了。



▲《真三国无双6》的编年史模式。

若不是因为一旁早应死去的练师突然诈尸登场让人有点出戏，这段剧情可谓356M最佳。同样可圈可点的还有夏侯霸的结局。这个角色被划分在晋势力，在整个356的晋传中却只会以敌军身分登场，不得不说是一种讽刺。而在356M中，作为蜀将中计陷入绝境的夏侯霸在最后想起了当年身为魏人与父亲夏侯渊以及父亲下属郭淮相处融洽的日子，人物的内心的挣扎、矛盾、痛苦以及对生的渴望也籍此展现在玩家面前，算是配角戏份处理优秀的实例。



▲《真·三国无双6 猛将传》丁奉结局画面。

传统的方式是以事写人，对于戏份不多的角色，这种描写方式非常考验水平。上文所提的356M中丁奉、夏侯霸算是近期几作中值得一提的亮点。然而更多情况下，无双对角色的处理则是采用了当下ACG领域常见的一种取巧方式——将人物模板化、符号化，用一堆所谓萌属性套上去，总有一款适合你，戳中你的点，不怕你不买账。典型代表是356中新登场的晋势力：高傲狂妄的贵公子司马师是个肉包爱好者，是不是有点反差萌？司马昭成天发牢骚怕麻烦，被傲娇的王元姬各种管教斥责。同样傲娇的还有钟会，每每对着邓艾闹别扭，老实人邓艾则木然回应。而其他势力的新人们也是同理：曹魏的王异是个对马超穷追死打的病娇，蜀汉的鲍三娘是个满心喜欢花关索的可爱系猫女，而孙吴的练师——抱歉，笔者对她的性格没什么印象，光记得她那傲人身材了。这批生力军身上融杂了当时的各种流行元素，张扬的作派让他们明显区别于老角色们，比起三国时代人物，更像是当代日本高校生，对于喜爱日式ACG风格的玩家而言，或许会觉得十分亲切。

新人这么显眼，老角色会不会被盖住风头？或许是出于这样的担忧，制作组也加强了对已有人物的塑造。最成功的例子当属吕蒙：355之前的吕蒙看上去不过是普通的大老粗，完全无法体现他与周瑜、陆逊相当的智将身分，性格描写也十分薄弱。而355的吕蒙却真是让人刮目相待——换了发型和服饰后，与电视剧中萧峰形似的沧桑造型顿时让角

色的观感从土汉子变成了大侠客，而剧情中也是戏份充足，陆逊传中循循善诱的耐心前辈和甘宁传中不肯服老的唠叨大叔两种身分生动立体地描绘了人物性格。而在后续作品中，以甘宁、凌统、陆逊为代表的江东诸将逐步熊孩子化，而吕蒙大叔则充当了成天为江东问题儿童军团操心劳神的保姆角色，虽然是有点意外的发展，但在玩家们看来，却比旧作中的那个武夫形象要和蔼有趣得多。

虽然也有个别转型成功的案例，但制作组强化玩家对老角色印象的最常见手段还是贴标签：曹操开口必谈霸道，刘备开口必谈仁德，孙权依赖大家的力量贯彻孙仲谋战法，司马懿是个喜欢说"哈哈哈哈哈你们这群蠢材"的妻管严。戏份众多的主角尚且需要模板化，配角只好表现得更夸张来吸引注意：曾经高贵的甄姬沦落为"就算我家夫君被打成猪头那也是最帅气的猪头"的花痴妻子，元气少女小乔变成了彻头彻尾的熊孩子。蜀众更是全民牢记大德精神，从我做起，感染他人，齐心为建设仁义美好新世界而奋斗。角色出场太少，被玩家遗忘了怎么办？光荣的对策是夸张描写，让角色高喊口号遵循套路，让玩家看到这个人就知道他想说什么做什么：夏侯惇登场了，另一面的武将中多半有关羽；陆逊登场了，这场战斗看来又有火计；月英登场了，扛着武器骑着马找虎战车去。这个条件反射的建立就是光荣现在的人物塑造。这种塑造方式可以视为对出场人数的妥协，而各种萌属性的角色也总有对应的受众。《无双》的剧本从讲故事转型成卖角色，思路也很明显：着力打造人气角色，抓牢铁杆粉丝为游戏和各种周边买单。面对如今的商业化市场，这种策略也不无道理。但是，笔者对于这种商法能否能作为长久持续的发展方向却抱着怀疑态度。配角限于篇幅符号化倒也罢了，主角们也这么处理则未免显得空洞。例如大家都知道霸道的曹操和仁德的刘备在死磕，然而他们两家在游戏中的表现，恕笔者眼拙，除了口号不同之外实在是看不出什么区别——不都是用武力碾压打到对方服气为止吗？


▲令人难忘的《真・三国无双2》人设。

356和357的剧情还有一个问题：本来国传体系的优势在于多线并进，描绘大气磅礴的群像戏和不同群体之间的交集，《无双》的编剧却似乎没有充分利用这一点，玩家看到的依旧多是一个个小圈子内的人物互动。357中制作组捆绑销售新角色、服务部分玩家群体的用意更是显而易见：张苞关兴必然是成对出现，朱然涉及火计总是会扯上陆逊，贾充所作所为定是与司马昭相关。特定角色之间关系紧密，而与其他人的关联则近于零，这跟三国人物关系错综复杂的事实并不吻合。加上人物塑造不再通过细节描绘，而是趋于堆砌属性，模板化、标签化，致使与早年个人列传的几作相比，主要角色们的形象反而显得更单薄了。诸多做法虽然可能带来降低制作难度、迎合市场需求的好处，但无双系列在重角色而轻情节、放弃深度挖掘而专注偶像化的道路上到底能走多远？这就不是笔者三言两语所能回答的了。

肆 未来展望

《真・三国无双》开启了一种全新的游戏模式，"一骑当千"这个核心概念却从未有过真正意义的进化，或许也正是这一点，使得玩家在接触到越来越多的该系列游戏后，产生审美疲劳、甚至是抵触情绪。就算是山珍海味，天天吃也会感到厌倦，游戏亦是同理。本传→猛将传→帝国，新作加人加武器。这种被玩家都看穿了无数次的套路从352M后一直在重复，没有本质变化。游戏追求的只是单纯的"一骑当千"爽快感，角色塑造偶像化，降低难度迎合轻度玩家，随着主机性能提升一味增加同屏人数，击破数几乎每战都可以随意达到4位数，但是这真的就是玩家想要的内容吗？"割草"二字虽然对"《真・三国无双》系列"来说有些刺耳，但是近年来的作品的表现，这评价虽不中亦不远矣。诚然，为了扩大用户群，适当下调难度、降低门槛是吸引新人的必要举措，然而，不在AI方面下工夫、而仅仅靠提高伤害和血量设定的所谓高难度，却已经远远偏离了当年百万大作《真・三国无双2》时代所抓住的那一批人的需求。从357发售到现在，又是三年多的时间过去了，迟迟未见系列新作公布，即便把网上疯传的"《真・三国无双8》要在2017年发售"的流言当作真的，从357发售算来也是四年后的续作，这个周期长度在该系列中也只有大转型的355到356可比了。然而这似乎也能够说明，光荣特库摩自身也意识到了"《真・三国无双》系列"近年来的作品的不足与瓶颈，正在思索探讨未来的方向，更需要时间来对新作进行细致的规划、设计。

一方面，系列作不能总是原地踏步，需要创新才能吸引玩家，另一方面，如今市场也不再是《无双》当年大获成功的那个市场，过去的成功经验无法直接套用于现在的用户群体。抛开游戏类型不同的挂名作品《雀・三国无双》和8月发售的战棋游戏《真・三国无双 英杰传》，动作类无双前有革新派的355惨遭滑铁卢，后有不思进取的近几作销量疲软，《无双》这个招牌系列的突破方向和改变程度必然是光荣现在苦思冥想的课题。就前段时间无双制作组 ω-Force的品牌总监在采访中的谈话中来看，光荣自己也很清楚玩家们对356到357之间进化幅度微小的不满。虽然访谈中"《真・三国无双8》的进化会超出大家预期"的这种口头支票不能当真，而"续作将是制作组投入预算最多的作品"的说法也不能直接说明续作素质，但这段采访至少说明光荣的确认识到了近期作品的不足，对下一个正统作品也足够重视。

目前阶段"《真・三国无双》系列"的负责人仍然是制作了356和357系列的铃木亮浩。网上众玩家对这位制作人的评价褒贬不一。公允地说，他名下的356和357系列创新不足、变化较少，而且有大量添加角色、以所谓收集要素恶意延长游戏时间的弊端，首发版往往问题百出，更是给冲在前线尝鲜的热心玩家们当头一棒，严重打击积极性。但是另一方面，铃木的态度值得称道，对游戏中的问题会及时出补丁修正，玩家的意见也会听取采纳（例如将星模式秘武锻造的功能，就是在玩家反应后添加的），多次更新后的作品质量通常会有明显改善。典型例子就是最近的357E：初版中居然连历代《帝国》都有的继承要素都砍掉了，令首发玩家怨声载道，但修改多版后，除了武器锻造功能尚未恢复，其他方面的可玩性提高了不少，变成了还可以接受的作品。今年年初发售的《三国志13》也是铃木负责的作品，以一个此前都在做动作游戏的制作者而言，第一次接手历史模拟系列就承担了"三十周年纪念大作"的压力，在数次修改后最终也算是拿出了被玩家普遍认可的成品，其能力和勤奋还是值得肯定。如果团队中有可以在早期及时发现并修正问题的协作者，解决掉"无脑死刷"等毛病，系统和剧情上再多几处亮点，在制作周期和经费足够的情况下，应该还是很有希望做出不错的作品。

一个系列作品的延续固然需要粉丝支持，但制作方如果一直拿不出干货，粉丝的热情又能持续多久？作为系列的粉丝，我们虽然难免恨铁不成钢，对近期《无双》中的种种毛病口诛笔伐，但与此同时，想要重温当年快乐、期待该系列能走出低谷再现辉煌的心情也是真实的。按照此前光荣的发表，明年上半年和下半年 ω-Force 制作组将分别推出一款大型新作，如今已知其中一款是《全明星无双》，那么另外一款是否为玩家期待已久的《真・三国无双8》？如果真是这样，光荣又是否能交出一份令人满意的答卷？让我们拭目以待。

文 一战老兵雪司令 & 哪尼　美编 Juxi



20周年的回忆与感动

解读《女神异闻录5》与系列作品的关联性

剧透醒目

由于《女神异闻录5》已经确定会推出官方中文版，因此本期的《读游戏》并不着墨于剧情分析。但即便如此，本文依然存在不少涉及到剧透的内容，还没通关或是介意剧透的玩家请谨慎阅读。

在"《女神异闻录》系列"作品中，游戏主创们或多或少都喜欢在其中的细节处加入一些系列其他作品相关的联系，比如《P4》主角们的修学旅行就去了《P3》中的月光馆学园和人工岛，而《P4》的天城雪子则在重制版的《P3P》中"逆登场"，虽然只是以短发初中生的形象在女主角线中小小客串了一把。此外，就连与游戏世界观相去甚远的TV动画《女神异闻录Trinity Soul》中，也出现了《P3》的主角之一——真田明彦。

诸如此类的微小联系暧昧地暗示着不同作品间的关联，让老玩家们在不经意间发现时能够会心一笑，但却不至于对作品本身的独立性造成喧宾夺主的影响。而作为时隔多年后，并恰好在系列20周年之际推出的正统续作，这种千丝万缕的"联系"在《女神异闻录5》中体现得更加淋漓尽致——不仅仅是不同作品中的角色客串，不少经典系统的回归以及设定上的"既视感"随处可见。本期的《读游戏》栏目便为大家一一细数和解读《女神异闻录5》中此类有趣的细节，希望能够借此引发一些新玩家们的兴趣，有条件的话也不妨回过头去体验一下Atlus曾经的那些经典之作。

角色间“既视感”

高卷杏



◀由水树奈奈配音的高卷杏

◀莉莎·希尔巴曼

杏是《女神异闻录5》的主要角色中，与旧系列因缘感最深的一位。她的背景设定与旧系列中两位人气女性角色有着微妙的共性。

拥有混血血统的高卷杏，由于金发碧眼的外表而招来同学的排挤，这一设定在《女神异闻录2罪》中也有出现。《P2罪》的莉莎·希尔巴曼，其父母均为白人，因向往日本文化而移民。莉莎幼年时期因为外貌的不同而遭到欺负，也成为了她与主人公等人结识的契机。不过与杏不同的是，莉莎成长于日本，并没有任何英语特长。

归国子女、英语流利、并且有混血血统这一点，则在初代《女神异闻录Persona》中的人气女角色——桐岛英理子身上也出现过。并且英理子与杏都以模特为目标，也算是两人的另一个共同点，英理子在《P2罚》中成为了职业模特，而杏在游戏后期也已经开始了模特工作。



▶虽然角色的基本设定有相似之处，不过桐岛英理子是标准的日系美女

新岛姐妹



▶“炮姐”新岛真人气极高

学生会会长新岛真的父亲，曾经是一名警察，在一场疑似恶党故意制造的事故中不幸身亡，由于母亲也早早离世，因此姐姐新岛冴便成为了整个家庭的支柱。在对于父亲的态度上，妹妹新岛真更多的是尊敬与向往，而不得不让自己更加成熟且担起责任的新岛冴，则显露出不解与怨恨。

这样的家庭背景设定，不由得令人想起了《女神异闻录2》的主人公——周防达哉，以及他的哥哥周防克哉。俩兄弟的父亲同样是一名警察，因受到陷害而背上冤罪，并受到降职惩罚，家庭也因此受到牵连。为了分担压力，哥哥早早步入社会，从事和父亲一样的警察工作。而弟弟达哉，则因为这个事件与父亲和哥哥关系变得疏远。

与周防兄弟家庭相比，新岛姐妹最大的区别，在于对待父亲的态度上呈相出相反的状态。

◀周防达哉

▲新岛冴

▶周防克哉

佐仓双叶



▶佐仓双叶



▼笔画中描绘了双叶对母亲的依恋

相比其他揭露社会与人性黑暗面的迷宫相关角色，宅妹双叶的故事集中于对母亲的情感上。在她的异世界宫殿中，因为母亲自杀所带来的冲击，伴随着伪造遗书的催化，从而诞生了虚假母亲的怪物。而背后的真相，则是母亲一色若叶的研究被幕后黑手所利用，不幸招致灭口。



双叶与母亲的关系，让人联想到《女神异闻录Peronsa》中园村麻希的剧情。麻希因为常年住院，只能通过幻想来排解寂寞，结果她的精神力量被反派神取所看中，并利用其制造了异世界，而麻希的母亲恰好也是神取手下的研究人员。

异世界出现后，爱女心切的麻希母亲独自闯入了异世界中。但由于她常年忙于工作而忽视了女儿，使得麻希内心对母亲充满了失望。这导致了在麻希所创造的异世界中，并不存在“母亲”这一概念，闯入其中的麻希母亲也因此被扭曲为恶魔“鬼子母神”。幸运的是，和双叶一样，麻希最终也在同伴们的帮助下恢复了神智。

◀园村麻希



▼麻希在长达一年的时间里都待在御影 合病院



摩尔加纳



◀迷宫中的形象是“猫形玩偶”。



▲现实世界中则变为普通的黑猫

“队伍中有一名非人类的Persona使用者”——这一设定似乎已经成为了系列又一个新的传统，比起“完全就是宠物而已”的虎狼丸，以及“拜托请你闭嘴吧”的KUMA，《女神异闻录5》里的“吉祥物”摩尔加纳被塑造得更加成功和讨喜，它既是怪盗团在异世界的向导，也是日常生活中调节气氛的吐槽役，结局时还小小地骗了把眼泪。不仅有类似KUMA那样可爱的玩偶形象，也能像虎狼丸那样方便携带（误），最终极有可能成为主人公的终生伴侣（大误）。

单从背景设定上来看，摩尔加纳和以往的作品并没有什么直接或间接的联系，但它的“黑猫外形”和作为“领路人”的身份，都有着些许既视感。在PS2时期的两部“女神系”分支系列中，均出现了辅助主人公冒险的黑猫角色。其一是《数码恶魔传说 天魔变2》中，在最后太阳上的冒险中，引领着玩家众人会面神明的黑猫向导。



▶《数码恶魔传说 天魔变2》的黑猫



其二则是诞生了“可能是女神转生家族最美主人公”的“《葛叶雷道》系列”（《P5》中玩家也可以通过购买DLC为主角换上葛叶雷道的服装，不过颜值上还是略有差距呀）。在玩家所扮演的恶魔召唤师——十四代目葛叶雷道的身边，也有一只形影不离的黑猫——业斗童子，虽然它可能不如摩尔加纳这么活跃，但在游戏中也是不可或缺的关键角色。外人看来或许只是普通的黑猫，实际上给予了雷道很多帮助，同样是个称职的好助手。

因此不管从哪个方面来看，摩尔加纳与这只黑猫的身份都颇为相似，或许《女神异闻录5》选用“黑猫”作为吉祥物，多少有些致敬其他同源作品的用意。



◀翠绿色眼眸的黑猫——业斗童子

▶业斗童子与葛叶雷道几乎形影不离，关系非常亲密



▲在《女神异闻录5》中换上葛叶雷道的DLC后，摩尔加纳也会变成翠绿色眼眸的黑猫…玩偶



狮童正义与明智吾郎

狮童正义这个角色打一出场就满脸写着“我是反派”，最后也毫不意外地将“陷害主人公背负莫须有的罪名”、“为了一己私欲自导自演精神暴走事件”，“企图陷怪盗团于不义来成就野心”等脏活累活独自承包，相当尽职尽责。除此之外，狮童为了自己的仕途，不仅不向外界公开明智吾郎是其亲生子的身份，甚至于利用他去进行肮脏的勾当，而类似的桥段在《女神异闻录2 罚》中也曾上演。



▲狮童正义与明智吾郎

《女神异闻录2 罚》表面上的大反派须藤龙藏也是一名政治家，因为儿子须藤龙也所犯下的杀人事件，导致自己的政治事业受到动摇。为了自保，他让当时负责事件搜查的警察（周防达哉的父亲）背上冤罪，之后因为儿子越发显得疯狂失控，而被隔离在了蜗牛山。



由于对自己的遭遇感到愤恨，龙也立誓要向父亲复仇。得益于流言成真的异变，他获得了召唤恶魔、瞬间移动等超常能力，并开始以JOKER自称，接受各种杀人复仇的委托。而实际上，背地里则被父亲龙藏利用，在其死后借助知名占卜师的影响力，将JOKER宣称为一种诅咒，从而导致了《女神异闻录2 罚》后续的一系列事件的发生。

父子间的仇恨与互相利用，以及通过冤罪导致主人公的不幸这方面，这两对父子还是颇有几分相似的。但是，狮童与龙藏的不同在于，狮童对于自己的命运显得更有把控力。而《女神异闻录2 罚》的龙藏，终究只是被真正的黑手——无貌所利用的傀儡罢了。

意料之外的展开——伊戈尔

伊戈尔与“恶神”

“恶神”是游戏终盘摊牌时，天鹅绒房间的助理担当ラヴェンツァ（双子合体形态）对最终BOSS的称呼。也正是是“恶神”赋予了主人公与明智两人使用Persona的力量，并将两人的命运看做游戏。

其本体身处于追忆迷宫（メメントス）的最深处，形象为巨大的圣杯，代表着其作为人类集体心愿象征的身份。变身后则自称为“ヤルダバオト”（造物主），以神为名，作为大众意志的代理，企图将异世界与现实融为一体。在被击败后，其表现出了与伊戈尔之间一种莫名亲切却又对立的身份——两个栖息于人类精神世界，一善一恶的对立存在。居于异界，并将人世视为游戏，《女神异闻录5》中对“恶神”的设定，以及关于他与伊戈尔之间关系的描写，可以说是对《女神异闻录2》中，费列蒙与无貌的再现。

《女神异闻录2》的世界中，流言之所以可以化为现实，正是起源于作为人类光明面的象征“费列蒙”与作为人类黑暗面的象征“奈亚拉索提普（即无貌）”间的一场人类观察实验——一个将全体人类的未来作为筹码的赌局。费列蒙与无貌是一体两面的存在，他们都是由人类的精神而生，但费列蒙支持人类，而无貌则诱人堕落，虽说目标不同，但他们都是人类意愿的代言。


▲与恶神的对话选项藏着不同结局的分歧



▲费列蒙



▲奈亚拉索提普（无貌）

藏在宣传影像中的伏笔

关于“假伊戈尔”的设定，其实早在游戏尚未发售的早前宣传影像中，官方就已经埋藏了一个小小的提示——当他怪笑着说出“欢迎来到我的天鹅绒房间”时，身份便已暴露。

“欢迎来到我的天鹅绒房间”这句伊戈尔的经典台词，在《女神异闻录3》和《女神异闻录4》中的日语原句是“ようこそ、我がベルベットルーム へ”，然而在《女神异闻录5》的宣传PV中，却变成了“ようこそ、私のベルベットルーム へ”，不同之处在于对“天鹅绒房间”这一地点所有者的自我称谓由“我が”变为了“私の”（《P1》、《P2》时期无语音，表述上也有些许差异，由于涉及到新旧两个时期设定上的变更，这里不展开说明）。虽然是极容易被忽略的细节，但不少系列玩家还是一下就听出了不协调感。由于《P3》、《P4》中为伊戈尔配音的声优田の中勇已经于2010年去世，本作中的声优变更为津嘉山正，因此大家便猜测称谓上的变化正是代表着声优更替，而另一种说法认为这预示着影像中的伊戈尔只是一个“伪物”。事实证明后者的猜测已经与故事真相非常接近，只不过直接把假伊戈尔设计为最终BOSS实在有些出人意料。另一方面，“我が”和“私の”在日语表述中的用法本身就有明显区别，前者更为正式且有“集体性”，或者则随性且更“自我”，其中似乎也隐喻着伊戈尔与“恶神”在自我认知上的差异。

当然，除了真假伊戈尔的伏笔外，Atlus也确实也埋藏了对田の中勇这位已故声优的怀念。在故事结尾，当正牌伊戈尔回归之后，醒来后的第一句话便是原本的“ようこそ、我がベルベットルーム へ”，音调和语气也回归到《P3》、《P4》中熟悉的感觉。虽说声优们进行声音的转换和模仿可谓小菜一碟，不过在通关后的Staff表中标明了“特别演出”，因此应该是制作组把前两作中的音源进行重新剪辑和处理，某种意义上来说，让伊戈尔在本作中由内至外保持了“真物”的所有。



经典系统的回归

枪械系统



《女神异闻录5》的武器系统回归系列原点的初代，角色的武装分为主武器和枪械两部分，并且写学习了初代的思路，不同角色的枪械攻击特性均有差异。由于初代存在着攻击范围的概念，所以枪械性能区分比起《P5》还要更复杂一些。

初代作品中，除了枪械本身性能会影响攻击力和攻击范围等因素外，还可以通过购买不同的枪械和子弹，来强化攻击力以及为枪械攻击追加特殊效果。但是枪械并没有弹药数限制，子弹也仅仅是装备品的一种。而之后的作品就开始使用一个角色对应一种武器的模式，枪械只是个别角色的专用武器，并没有特别的系统在里面。



实质上，《女神异闻录5》的枪械系统更接近于“《恶魔召唤师》系列”。《恶魔召唤师》中，子弹打空后需要由玩家消耗一会合来手动装填，不过后备子弹可以花钱购买。另外虽然本作依然是传统的回合制操作，但枪械音效和连点○键时的射击感与A·RPG的“《恶魔召唤师 葛叶雷道》系列”有着异曲同工之处，尤其是换上葛叶雷道的DLC服装后，这种感觉更加强烈。

恶魔交涉

[illegible]

[illegible]夫。初代不同角色有不同[illegible]式，《女神异闻录 2》则进一步强化了对角色之间彼此关系的展现，同伴间可以通过合作，来实现更加丰富的交涉手段，打破局面。

[illegible]录》早期作品中的交涉系统

因此《女神异闻录 5》的交涉系统结构，整体上还是更接近"《真女神转生》系列"的模式。玩家可以直接明确自己的交涉意图，随后回答两次敌人的提问，对方满意，就会满足玩家的需求。而已经获得过对应 Persona 的敌人，则可以直接跳过提问过程。更清晰精简的交涉流程和通过省略重复交涉加快节奏这点上，是这次交涉系统最大的进步点。很符合《女神异闻录 5》整体一气呵成的游戏节奏。

Persona归还

[illegible]自身是不能参与合体的——初代合成 Persona 的材料为" 恶魔卡片 "，《女神异闻录 2》更是用消费品的塔罗牌直接召唤。再加上 Persona 自身的等级无法上升，只能通过反复使用，提升"RANK"(可以理解为熟练度) 来获得技能和强化。所以，早期作品中的 Persona 更加接近于装备品，没有太大的培养价值，系统上更加鼓励玩家适时更换。而"[illegible]"[illegible]战力不足的 Persona"这一问题而创造的系统。

《P1》与《P2》中，玩家可以在天鹅绒房间中请伊戈尔将"Rank Max"的 Persona 变化为道具。这其中有技能卡，也有各式各样的装备品，基本上和《女神异闻录 5》的形式别无二致。当然，此次的归还更加简洁明了，只要有"黑之小刀"等作为原材料的素体道具，就可以在天鹅绒房间进行道具化，只不过一天只可以进行一次。

经典归还品：

大天使の**ブラ**为《恶魔召唤师 灵魂黑客》中，将大天使**スラオシャ**进行魔晶归还后获得的防具。《女神异闻录 5》中获得方法相同，电击伤害减少的特点也与《灵魂黑客》中的设定一致。

"弘誓**の**铠"为《女神异闻录 2》中审判撒旦的 Persona 归还物品。《女神以为内陆 5》中也保持了同样的获得方式。

占卜系统

占卜系统在"《女神异闻录》系列"中只出现过两次，分别是《女神异闻录 2》，以及此次的《女神异闻录 5》。虽然其他"女神系"作品里，也有占卜系统存在，不过仅作为流程提示功能，没有特别的实用价值。

《P2》的占卜功能比《P5》更丰富多变，效果也更强大。但是相对的，获得的效果是随机的。根据占卜效果，获得利益的同时也会伴随着负面代价，除了基本的经验和金钱加成外，还会对交涉所需要的交流次数有影响。除此之外，利用"相性占卜"，可以通过类似心理测试的题目来选择"命运之人"。占卜的对象从同伴到店铺 NPC，乃至敌方 BOSS 都涵盖在内——占卜到同伴的话，与该角色一同发动的合体技威力会上升；若是店铺 NPC，则会有优惠折扣；而占卜到敌方角色，则是减少其对玩家造成的伤害。

《P5》因为有了日程系统的存在，所以占卜效果也涵盖了一些对日常行动有帮助的效果，比如更快地提升 Cooperation 好感度等。

技能属性

《女神异闻录 5》中的技能属性共有 8 种，其中念动是本作独有的全新属性，核热则在《P1》、《P2》中使用过。祝福和咒怨属性相当于过去的光暗属性换了个马甲，而新增加的伤害型"光暗系"魔法——コウハ系与エイハ系魔法，也是于《P1》中首次出现。

值得一提的是，祝福属性这一设定其实在《P1》中也已出现过，不过当时的祝福属性指代回复魔法，而非单独的一种技能属性。

迷宫中的各种细节

史莱姆マ－ラ

在《女神异闻录 5》中首次现身于鸭志田迷宫，作为 BOSS 房间下看守阶梯的强敌。其本尊“魔王マ－ラ”，由于“雄伟”的造型而受到不少系列玩家的“追捧”。

史莱姆マ－ラ首次登场于《真女神转生 3》，为支线情节的 BOSS 敌人（同样来源于《真女神转生 3》的恶魔还有“坏雪人”）。《真 3》中，隐藏于涩谷的恶魔想要召唤魔王マ－ラ，但最终仪式失败而变成了史莱姆形态。击破后可以获得主角的祸魂（《真 3》主人公的装备品）。

《真 3》的史莱姆マ－ラ会使用强力全体物理技，并且只要自身受伤，下一次行动时便会使用全恢复魔法回满 HP，玩家必须一回合内将其消灭。


▲《真女神转生3》中的史莱姆マ－ラ


▲《女神异闻录5》中的史莱姆マ－ラ

画中穿行

在游戏的第二个迷宫，也就是斑目的心之宫殿——画廊，设置了一个需要玩家在四幅画作中穿行的谜题，以此到达原本无法前进的目的地，不仅设计巧妙，也和“美术馆”的主题相符。

实际上类似的设计早在《恶魔召唤师 灵魂黑客》中便出现过，在游戏中的 VR 美术馆里，主人公也需要穿越进三幅画作的世界中，来获得攻关的关键道具。



金城银行的密码


▲金城银行的迷宫中需要换算英文和数字进行解谜

游戏中第三个迷宫——金城银行的最后，会出现需要玩家根据英文单词提示，来输入四位密码的谜题。玩家要在迷宫里找到作为密码提示的字条，将英文单词“换算”为四位数字。

这个解谜设计的原型来自于 PS2 上的《数码恶魔传说 2》中，EGG 研究所的谜题。在《数码恶魔传说 2》里，玩家需要在迷宫内寻找研究院 NPC，来获得打开大门的 ID 卡。其中，最后一扇门需要的密码，以英文单词 ABYSS 的暗号形式记录。给出的提示为 A=1, B=2…Z=26，利用线索破解即可前进。



▲《数码恶魔传说2》中就有类似的解谜设计

老鼠诅咒

《女神异闻录 5》中的特殊异常状态“老鼠化”，首次出现于第四迷宫——双叶的金字塔。作为强制战斗的强敌死神モト，会将玩家队伍的一人变为老鼠。变为老鼠状态的队员无法行动，并且全属性弱点化。

这种特殊的变身诅咒式异常状态，在系列作品中也算十分常见。《真女神转生 3》中存在着“苍蝇化”的异常状态，《数码恶魔传说》中则有着蝙蝠化的异常状态。


■《数码恶魔传说》中的蝙蝠诅咒

斗技场的ト－ル

游戏后半段的新岛冴宫殿——赌场中，会有一场主人公只身突破斗技场三连战的情节，作为最后压轴的 BOSS 为战车ト－ル（就是著名的雷神索尔）。这里基本可以看作是致敬《真女神转生 3》的曼陀罗三连战。

《真 3》剧情主线前期到达银座时，主角会被曼陀罗军的鬼神ト－ル拘禁。只有在刑场和恶魔战斗并幸存才能获得自由，而最后一场同样是由ト－ル亲自出战。



又见月光漫步

追忆迷宫（メメントス）最深部，通过踩踏圆形的发光地板来解锁机关的谜题，原型为《真女神转生 3》中オベリスク塔中所使用的谜题“月光漫步”。

《真 3》中的“月光漫步”，需要玩家在固定数格的地板间移动，地板上标有数字，移动到对应地板时右上角的月龄便会流逝相应的时间。而通向前路的机关门上，也存在着数字记号。只有在月龄与数字相吻合时，才会打开。

迷宫内最后的“月光漫步”谜题中，玩家需要一边移动，一边与三面机关门后的命运三女神对决，来开通通往最上层的平台。因此相比之下《女神异闻录 5》的“月光漫步”，实在是太过简单了。


■《真女神转生 3》中“光の玉トラップ”相关的谜题

最终BOSS战

《女神异闻录5》的最终BOSS“伪神”，其设计思路采用了《数码恶魔传说》初代中的最终BOSS——阴阳神ハリハラ的形式。

“伪神”的第二形态——统治神ヤルダバオト除了本体会进行攻击外，还会依次制造出4条机械臂。机械臂各自相性和攻击手段不同，并且独自占有一次行动回合。如果玩家不及时清理手臂，BOSS的行动就会越发频繁，还会使用威力巨大的“合体魔法”。而四臂的相性各不相同，又会对玩家使用全体攻击造成一定阻碍。因此在进攻安排上，需要比之前的BOSS多绕一些弯路，算是《P5》中为数不多比较难缠的BOSS。


▲統治神ヤルダバオト

而《数码恶魔传说》中的阴阳神ハリハラ，第二形态会召唤6个护法。每个护法对应一种属性，只要对应护法存在，就会为BOSS本体增加对应抗性（BOSS本体万能抗性），护法也会独立行动，使用对应属性的魔法攻击。玩家需要一边清除护法，一边用有效的属性攻击BOSS本体。在护法多于3体时，会使用强力万能合体魔法“三界轮回”进行攻击。



▲阴阳神ハリハラ

愚者バグス



愚者バグス是于《恶魔召唤师 灵魂黑客》中出现的专属BOSS设计。其设定为游戏中主角所在的黑客团队成员（代号SIX）被困于VR恐怖屋中时，出现的幽灵——SIX姐姐所创造的恐怖童话中的恶魔形象。游戏中要同时与幽灵姐姐以及三个童话恶魔进行战斗，愚者バグス便为其中之一，擅长物理攻击。



系列作品中的角色乱入

藏在电视节目中的彩蛋

游戏中咖啡厅一楼的电视里，几乎每天都会播放不同内容的节目，而其中则隐藏着不少与系列作品角色相关的话题，也算是每天去看看电视节目的一点小乐趣。如果你在一周目时错过了这些细节，那么不妨在二周目时多加留意。



日期	电视节目内容
4月29日	节目中提到了“原侦探王子”——《女神异闻录4》中的白钟直斗。
7月1日	介绍了久慈川理世的新歌，并形容她具备“超越20岁的大人般色气”。而根据理世的年龄进行推断，《女神异闻录5》的时间点大概在《女神异闻录4》的四年之后。
7月22日	节目中提到了“加奈美厨房”的话题，这是《女神异闻录 午夜热舞》中加奈美主持的一档节目。
11月30日	放学后打开电视的话，节目中正好在介绍久慈川里世的老家——位于八十稻羽的豆腐店。
12月2日	节目中提到了《女神异闻录3》的岳羽由加利，她目前似乎是一名特摄剧演员。
12月7日	节目中提到了《女神异闻录4》反派之一——生田目的相关情况。
12月9日	主持人提到警察学校中有一名擅长“功夫”的警察官训练生，虽然并未指名道姓，但说的无疑就是《女神异闻录4》的里中千枝。
12月12日	节目中提及一位愤怒的警官，也就是《女神异闻录4》中一连串事件的幕后黑后——足立透。
12月14日	节目中浓墨重彩的介绍天城屋旅馆，除了有温泉和好吃的料理外，年轻的女老板也是一位美人，说的当然就是《女神异闻录4》中笑点古怪的大和抚子——天城雪子。

偶像海报

涉谷站前广场柱子上的广告屏幕，会循环切换久慈川理世和《P4D》中真下佳奈美的海报，另外玩家在游戏中也可以获得理世的海报，并贴在自己的房间中。





自带BGM的男人

当玩家修好房间的电脑后，便可以在“暗NET”上进行网络购物，而此时出现的正是那位“自带BGM”的墨镜西装男——《女神异闻录4》中的电视购物主持人。相信看到这张熟悉的脸庞时，你的脑海中已经不由自主地想起了那段经典的旋律……



结语

《P3》与《P4》的巨大变化成功拓展了系列的玩家群，但是在不少老玩家中却有着比较极端的评价，而这个分歧似乎在《女神异闻录5》中得到了统一——很多系列老玩家，甚至是《真女神转生》的玩家都给予了本作相当高的评价。游戏本身的素质确实非常出色，但我相信这些埋藏在游戏各处的系列经典元素也起到了推波助澜的作用。不管这是饮水思源的致敬，亦或是Atlus为了讨好老玩家而要的小手段，毋庸置疑的是，《女神异闻录5》成功地将系列带入了另一个全新的时代。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn





★PS VR毫不意外地成为本期内编辑部的最热门项目，最受欢迎的游戏当属几个恐怖游戏，虽说在一群人围观下玩恐怖游戏毫无感觉，但头戴VR显示器时不时伸来的手还是很有一些临场感的。不过秋沙雨是个例外，因为她反应过于强烈，玩《蝙蝠侠》都能一惊一咋，反而把准备吓人的人给吓跑了。（笑）

★每年11月上旬都是游戏大潮最疯狂的时刻，今年尤其夸张。《BF1》、《最终幻想 世界》、《剑风传奇无双》、《泰坦天降2》、《菲莉丝的工作室》、《COD 无尽战争》……于是下期的攻略特刊没跑啦！176页大篇幅预定！

★任天堂新主机NS突然公布，在编辑部内也是引发了大讨论，赞否两派都是大有人在。其实大家都知道，现在下结论还为时过早，毕竟明年3月就卖了，如今却一个首发游戏都没公布。而且NS的定位也和以往的主机不太一样，站在不同的角度来看待它，很容易得到完全不同的结论。不管怎样，明年3月算是足够热闹了。

Email D.T.Azeratul：各位编辑，你们好！又来信请教了。小弟有朋友在加拿大那边说有不少Xbox One的实体版游戏在搞特价，价钱非常吸引人，可以在回来时帮忙带几盘。请问一下，一般情况下实体版光盘是不是只要机子选择港服/台服或主机语言选择中文了游戏就能显示中文，当然前提是游戏支持中文语言。如果不一定，请问有途径可以查询吗？另外贵杂志之前曾在“软硬兼施”环节介绍过在外服买数字版游戏回港服下载但不一定支持中文这个问题，当时还介绍了一个类似切换网页查询的方法，但我现在找不到是哪一期杂志了，请问你们记得是哪一期吗？最后要吐槽一下，Xbox One S在欧美卖得如此火热，在亚洲却迟迟没有动静，前些天到广州一些实体店问价，却被告知Xbox One不是主流，很少人买，奈何我要玩《战争机器4》呀，感觉被孤立了！

我是在第371期的Xbox Style里介绍这条秘技的，你可以去翻一下。实体游戏如果自带中文的话，确实是改改地区就可以显示中文了，但是如果游戏本身不带中文的话那就没有办法了。我个人建议还是别贪这个便宜，要知道很多中文游戏在国内买二手的话价格并不贵，还不用国际邮费。Xbox One相比PS4的确不算主流，不过最近几个月也是表现出色，《战争机器4》这种大作国内玩家还是很关注的，建议你再等一下直接买Xbox One S，11月底亚版就会上市。

编辑部 游戏风向标

黑手党Ⅲ | 4人



你们用得着每次撞车都说我一句嘛！

——因为车技太过奔放而经常令NPC车对话中断的稀饭抱怨道。

怪物猎人物语 | 3人



为啥村子里的风车使用雄火龙皮做的，说好的与怪物和谐共处呢！

——想要尝试进入《怪物猎人 物语》世界观的乙太陷入了沉思。

战争机器4 | 3人



自以为练熟了"弹一闪"，结果在网战里一次都没用出来。

——白白花了一个下午研究如何反制对方的掩体攻击的纱迦。

Email QJT：本以为到了大学有更多时间打游戏，没想到事与愿违，游戏时间不但没有增多反而比高中更少了，不知小编们是否也有这种经历呢？



估计这位读者大人是刚进入大学吧，我大一时也没啥时间玩游戏，时间都放到各种社团活动、搞乐队、交朋友什么的去了。应该说，大学初期充分的体验大学的生活才是正常的，一来就天天在寝室里面打游戏反而会显得另类。当在寝室外面忙活了一段时间之后，你才会觉得宅在寝室里面打游戏真是一种幸福。什么，你说学业压力大天天上课？！那还是看看我们杂志解解馋吧，还能涨些文化知识呢。

Email 哔哔 guy：小编们好，我是最近才开始订阅 UCG 的一只高三汪，是各种游戏都愿意尝试的类型，请多关照啦。我毕业后打算入 PS4 和 PS VR，想问一问 PS VR 对于眼镜党适性如何，是即使摘掉眼镜也能正常游玩还是说要戴眼镜才能看清呢？（P.S.，话说 PS4 游戏发售列表比 X1 长出了一大截，果然还是该跟着索尼走嗯。）



一般来说如果你摘掉眼镜能看清2~3米外东西的话，那不带眼镜玩也没问题，但如果不能看清，还是带上眼镜吧。PS VR有专门针对戴眼镜的用户设计，所以不用担心，只要你带的眼镜不是很大很大的那种，带着眼镜玩也没问题的。

Email 冬の幽灵：我现在已经购入了一个国行版 PS4，但是之前看你们的评测是实体版游戏的更新不受限制。但是是必须我在国服购买 PSN 才可以进行正常更新吗？因为之前我买的《MGSV》版本是 1.10（大概）之后更新的 1.12。安装完成后，进入游戏还是 1.10 的样子。（如果我说的版本不对的话，但是意思就是这样，明明信息上都是新版本更新完毕，但是进入游戏还是原来的版本）

还有一个一直很困扰我的问题，国行机怎么跳服？之前我不买港服 PS4 主要是没保修。（是不是啊？）但是我当初买 PS4 的主要原因是想玩 PS4 版的《坦克世界》之后才是各种 PS4 名作）。但是国服 PSN 好像没有上线，港服好像有的样子。看搜索网络上的跳服办法是购入一个港服的帐号 U 盘然后备份还原大法跳服，但是好像版本限制在 3.5 左右（具体我记不清了）。现在我已经更新到 4.01 版本了。好像这个跳服办法还有变砖的可能？请各位小编务必给我支招啊！



游戏的更新应当是由系统进行推送的，只和实体版游戏的区域版本有关，与PSN在哪个服务器无关。这位读者所说的版本更新后与实际游戏版本不对应的问题，应该和国行主机没有关系，建议将本体删除后重新下载。而关于国行主机跨服的问题，原本这就是借助老系统附带的漏洞完成的，因此如果你已经升级了4.01，还是不要尝试用以前的方法跨服为妙。

Email 新津组若头：听说纱迦大大这次在日本看了《你的名字。》，十分羡慕。国内已经确定会引进这部电影，只是时间不详，可能得 2017 年了，实在心痒难耐。不知纱迦能否先评价一下电影，如果特别出色的话我可能会先到香港尝试鲜了。



首先要申明两点：一、本人并非新海诚饭，其作品也没看全；二、评价一部电影是否好看，明显是个见仁见智的事情。相信你也知道，目前该片在日本的票房已经突破了100亿日元，除了吉卜力的作品外，目前日本仅此一部本土动画电影能有如此成绩，所以素质之高就不用多说了。就我个人而言，我觉得这部片子是很精彩的，如果要用一句话概括，差不多就是"很想再谈一次轰轰烈烈的恋爱"的感觉。不过新海诚的片子向来以精美的画面而著称，而这个特色放到大屏幕上之后，就不如在电视和显示器上看BD那么令人惊艳了，这点算是我吹毛求疵吧。至于飞不飞香港，就看你的心诚不诚喽。（笑）

Email 冰之天使：前段时间扫了一波游戏，工资神马的已经杯水车薪了，刷了一轮"借呗"。月初刚还完，正享受着无债一身轻的时候收到信息了，PS VR 到货要补款了（美版，那几秒能抢到国行的都是欧皇）。瞬间补完，然后扫了一堆游戏，冷静下来之后发现……"借呗"的负数更多了 orz。



没关系，人类发明信用卡就是要让人超前消费而不用担心眼下的资金周转，要是老盯着那些数字，还不如不用呢。还有就是PS VR的游戏貌似都不太耐玩，你尽快把游戏都通完白金完然后转手一卖就行了！（大雾）

Email 神罗的一个小兵：看了 400 期典藏的所有游戏介绍。发现你们玩过的游戏几乎清一色的"已玩过，已完美"。其他的不说，我记得 RPG 类游戏想要完美差不多动辄也要 200、300 小时左右吧。一天上班 8 小时，睡觉 8 小时（当然睡觉可以自定义）。也就只剩个 8 小时了。再算上网上各种补番、追剧、看小说……感觉时间完全不够用啊！一个月如果追求一个游戏完美的话感觉也玩不了几个游戏，然而你们居然全是"已完美"，小弟佩服！



换成以前JRPG的话，读者大人这话倒是不假，不过近些年我根本没有玩到过要这么夸张时间的RPG游戏，一般都是100小时内，例如我玩得如痴如醉的《辐射4》，总游戏时间的确达到了我自己都惊讶的373小时，但是这里面很多时间都是花在了捡垃圾、收集动力装甲、建设聚落和测试不同Perk配合不同战斗方式的表现上，游戏本身如果想要达到完美，可能算上DLC才勉强有100小时吧。而且完美这个定义现在也显得有点界定不明，如果以白金/全成就为标准，那我们完美的游戏自然就不少，毕竟现在动辄要过百小时才能白金/全成就的游戏其实也不是那么多。但如果说是真的要穷尽游戏中的每一丝每一毫乐趣，那恐怕就没那么多了。



顺便指出读者大人的一个思维误区——游戏编辑是可以在上班时间玩游戏的啊，我们的游戏时间怎么可能只有每天8小时嘛~



我是每天准时11点睡的好孩子，我的游戏时间真的不足8小时！（正义脸）



把玩小黄油的时间也算上啦？



你在说什么，我完全听不懂！（认真脸）



呵呵，继续装啊。








Email 楚伟国：404 期杂志的赠品游戏卡片，我很喜欢。相比较而言，以前送的海报，墙上就贴一两张，剩下的大都束之高阁了！这个卡片很精美有收藏价值，背后在打上序列编号，极具收藏意义！图案就选精美的大作，养眼的，像《沙滩排球》《神秘海域》、《刺客信条》、《无夜国度》等！大赞！每期随杂志赠送就好了，顺便为在淘宝店订阅全年杂志的读者特别制作一张！绝对抢手！年底再送个卡片收藏盒，完美！P.S.，我提个意见，正面是游戏图案，背后可以是本期游戏机杂志封面，等 500 期杂志时，拿出来看看一定很壮观！想想就醉了！

正反面都是图，那我们的二维码还怎么放。（死鱼眼）

《沙滩排球》后面跟个《神秘海域》，我感觉自己一下子就出戏了。

反面印封面的话500期的海报就比较难办了啊……另外卡片的制作时间跟封面的制作时间可能不好协调，至少当期的封面是比较难了。建议读者还是努力加油收齐实体封面。（奸笑）

Email ゆーな：女朋友最近迷上了一款叫《阴阳师》的手游，估计不少小编们都有听说了。以前她总觉得我花钱买游戏只打一遍很浪费，现在她终日沉迷于充钱抽卡还什么都抽不到。虽然她是不怎么再唠叨我了，但看着她一次次竹篮打水一场空我还是很心疼的呀，有什么好办法能帮她"戒赌"吗？我宁愿她能和我一起玩玩"守望屁股"也好过无休止地给一群二次元男人花钱啊 orz。

你给她看看家用机游戏里男人们美好的身体曲线的话我觉得能一定程度上让她戒掉，当然我不保证她会不会因此入新坑，例如手办什么的……

直接一点，给她换个游戏玩就好了，现在国内不是引进很多新的手游嘛。

我觉得这只是把花钱的方向从一边转到另一边而已吧。

想花钱的时候谁也拦不住（说着拿出了《偶像大师》手游）。

Email 古费拉克：简直要被我的这群狐朋狗友们气死了！PS VR 发售前一个个都说 VR 的时代未到，还需再观察观察，反正不着急买，肯定没有好游戏支持。结果 PS VR 发售之后全都跑到我家来蹭《夏日课堂》！节操呢同志们？！骨气呢朋友们？！说好的不为美色所动呢？！玩《夏日课堂》咱就好好玩也行啊，不要总想着看姑娘们的裙底好不好啦？我妈推门进来看到你们一个个以奇怪的姿势趴在地板上我也很尴尬的呀！

古语有云，实践出真知。你不自己试一试VR，看看人家姑娘裙底，又怎能有理有据地说服其他人，包括读者你VR时代未到，还需再观察观察，肯定没有好游戏支持呢？好了道理也说完了，我看裙底去了再见。

节操殆尽……

Email 智障少年欢乐多：话说老任的新游戏机 Nintendo Switch 终于公布了，反正我第一眼看到这机器就联想到了下图……其实也挺可爱的不是吗？我虽然算不上任饭，但这个机器出了肯定还是会买的，谁叫有《塞尔达传说》呢？但说实话也挺担心的，毕竟这几年老任的游戏机上都缺乏第三方大作。虽然靠着《超级马里奥》和《塞尔达传说》也不是不能撑下去，但总觉得还是欠缺了一些什么啊……

新主机能拉拢到第三方游戏固然最好，但是这就意味着配置不能比市面上的竞争对手弱太多，毕竟作为玩家难以接受"低配版"游戏。可是那样的话，按照现在另外两家（还有PC）你追我赶的形势，盲目的性能竞赛应该不是老任希望插手的，毕竟他们那么看重日本市场，能耗和成本都会尽量控制。我个人觉得，市场上还是存在异质化竞争比较有意思。况且第一方游戏理念差异还是挺大的，如果直接搞一台超高性能的机器，其他两家的玩家也不见得很轻易就会转移过来。



Email Blue_Andreas：很久没有拿起笔给 UCG 写信了，自从上了高三后，每天沉迷学习，无法自拔，日渐消瘦，终于有时间写这么一封信了。上了高三后，二手卖了小 V 和四公主，心如刀绞，每每想起曾经和她们一起玩耍的愉快时光，痛彻心扉，没有时间玩游戏，更没有时间做其他事情，曾经快乐的日子一去不复返。403 期的 TGS 游记更是让我对毕业后的美好生活充满了向往，希望可以去东京畅玩一番。7 月旧番都已经陆续完结，和三味线小编一样，《Re》完结后，心里感觉空荡荡的，一方面为大结局暖心，另一方面为又要苦等第二季感到无奈，不过这种感觉很快就被充（Sang Xin）实（Bing Kuang）的学习生活填满了。11 月 22 号《你的名字。》会在中国大陆上映，刚得知这个消息的时候我开心了一上午，心里无限期待，九老师终于可以完成二刷任务了，这次我就算挤也要挤出看电影的时间（一直都超喜欢新海诚的电影）。下次写信不知又是什么时候，所以在这里把想写的差不多都写了，最后，待我金榜题名时，便是我迎娶四公主之日（或许会是 Pro 版）。

每次看到"沉迷学习，日渐消瘦"这句台词就会觉得这家伙肯定是在肝那个游戏了（哼哼）。个人感觉十月番还是挺多作品可以追的，不过高三的话还是以学习为重吧，毕业之后还愁没时间补回来吗（其实大学才是最不能放松的时期）。新海诚《你的名字。》真心值得一看，看一遍的印象绝对会比你背的书更深刻（认真状），而且说不定你高考作文还可以得到参考呢，嗯嗯（认真地胡说八道）。

Email hahaha56：找了这么久，大学周边真的没有书店卖 UCG，哭泣。那么问题来了，UCG 的 APP 上的那个订阅全年 158 元是一直是这个价嘛？毕竟 10 月国庆放价，11 月某宝圣战，就 12 月钱包有点钱，如果是 10 月特卖的话我就……我就……买买买，败败败！！！谁也不能阻止我向新人类进化。

额，优惠活动这个即使有也应该不会在某一时间出现什么跳楼式的价格大优惠，毕竟在做活动的时候我们也要考虑到很多在非优惠期间购入杂志的用户，所以即使要买的话，即使挑一个最合适的时间估计也省不出一个汉堡钱……至于APP的全年订阅，目前还没有针对双十一或者元旦开年的优惠计划，不过按照惯例通常我们还是会比较多的在开学前夕来做活动，当然如果读者大大手头方便的话，还请务必滋瓷则个。

Email VISION∑：403 期的白皮书形式的报导真心不错，对于我这种不是很了解日式游戏的读者来说正好也可以借此了解了解。还有就是以后的报导表示也用白皮书形式的报导就再好不过了。

白皮书能够受到大家好评也实在是令我们振奋，不过话要说回来，这毕竟是个专业性很强的报导方式，而杂志本质上还是偏娱乐性的，偶然可以摆摆专家腔，真的天天搞得像数据分析一样就难免枯燥了，所以对这位读者大人的期盼，只能说一声抱歉了，但我们会把制作白皮书的经验融入到我们的一些强调数据和专业性的栏目当中，等回头改版的时候，说不定会令大家耳目一新哦。

Email Eende：感觉现在索尼越来越重视大陆市场了。早几年谁能想到我们国行也会有限定主机这一天呢？而且我觉得《FF15》这个国行限定PS4要比日版限定的"月饼盒"要好看得多呢！小编们想好买哪个限定了吗？（千万别告诉我你们打算都买，那我只能给大佬们递茶了orz）

鉴于我的PS VR才入手不久，所以近期不打算再在硬件方面让钱包大出血。编辑部众人的主机也是早就买好了，年底游戏又多，而且日后还有PS4 Pro在等着，所以众人近期对购买主机与否估计还有待商讨。

日版限定



国行限定



Email 侍魂鸟：本人刚刚入手了《巫师3》年度版，正在慢慢品味。当初初版出来时就想撸了，可是我一直坚信会来个年度版，果不其然数百天的煎熬等来的这一刻让我现在对任何延期作品都有了免疫效果。除非是取消制作，否则延期又能把我们怎么样？再说《最终幻想15》都等了这么多年，还怕别的游戏延期？不就是个等吗，我们有爱，我们等得起^ω^。

说真的，读者大人你这是还年轻，等得起，才能说出这番话。等你发现你的生活状态已经随着年月渐长而逐渐改变，甚至面目前非，你就会知道，有的事情，只能在特定的年月可以享受，往后就算能够享受得了，也已经没了那个心态了。

Email 妄想之镜：打通了《女神异闻录5》之后深深被本作的剧情折服了，一波三折叫人不得不敬佩Atlus的编剧能力。不过我想稍微吐槽一下，虽然故事确实很厉害，但除了主角之外几个同伴的塑造总觉得不如《女神异闻录4》。比如同为"恋爱"，高卷杏的存在感就明显不如久慈川理世，，可惜了水树奈奈这种大牌声优。龙司也不像花村阳介那般讨喜。喜多川祐介简直就是组长在本色出演，明智吾郎……还是不说了。如果是《P4》的角色们来演绎《P5》的故事，想必一定会更赞吧！

《P5》在主要角色的塑造上确实给人一种不如《P4》的感觉，但我觉得其中的原因并非是Atlus不下功夫，而是因为游戏整体理念的转换所导致的。

《P4》的故事发生在乡下小镇，人际关系和社会阶层都相对简单，因此Atlus浓墨重彩地为每一名主要角色都设计了大段剧情和专属迷宫，每个人都有各自的矛盾、反转与冲突，玩家在层层深入的同时也对这些角色有了全新的认识和更多的了解，如此一来《P4》中的每一位主要角色都被塑造得非常丰满，存在感自然就蹭蹭地往上涨。

而在《P5》中，Atlus则主要着墨于繁华大都市下所隐藏的人与社会的阴暗面——奴役学生的老师、剽窃的艺术家、贪得无厌的有钱人、血汗工厂的老板以及人面兽心的政治家等等。也正是由于整体立意上的提升，才让本作的剧情达到了全新的高度。鱼翅与熊掌不可兼得，游戏自然也就不可能像《P4》那样在己方角色上下更多的功夫，与同伴角色相关的迷宫剧情就只有佐仓双叶一人。我想这就是让你有"角色塑造不及前作"感受的最大原因，也是Atlus在剧情处理方向上做出的取舍，因此并不是简单地"让《P4》角色来演绎《P5》的事故"，就能解决问题。

微信 LuciFar：前两天索尼中国在上海福士广场这边办了《最终幻想15》的试玩会，因为正巧赶在周末，所以尽管下着雨还是兴冲冲了跑去围观。盯着限定版看了会有点心动就去问这个限定版什么时候可以接受预订，结果工作人员们纷纷表示并不知情，这究竟是大法口风太严还是工作人员们业务水平有限呢？不过最后加了个职员的微信，最好能第一之间得到消息，就可以赶在人前入手了。

额，不管是哪种情况，还好咱们没有指名道姓，不然万一索尼那边看到扣了人家工资就大大的不妙了。至于限定主机这回事，毕竟您本来就是上海本地人，就算网上预订不到，基本上去实体直营店多跑跑什么货也都拿到了。不过，对于《最终幻想15》这种群众基础高得不可思议的游戏而言，果然有可能的话入手还是要赶早。

Email 侍魂鸟：一没有预订PS VR导致错过了首发，更没料到黄牛党竟然将它们的价格炒到了5000大洋左右，算了，还是等着看405期杂志解解馋吧，希望到时杂志的评测能满足我们广大读者玩家。

PlayStation中国有宣布说第二批PS VR产品计划将于今年年底来到中国，所以各位读者有购买国行版PS VR的计划，可以密切关注近期PlayStation中国的相关消息。PS VR来到编辑部后，众小编纷纷试玩，在一边赞叹的同时也一边喊掌，而这一系列深刻的体验都变为了本期杂志的相关评测，各位读者是否满意呢？

Email 流星P：最近打算等PS4 Pro发售之后就入手PS4，现在有问题希望能够帮忙解答一下。一、因一直用显示器加音箱来玩PS3，PS3的音频输出一直用AV加莲花转接头的方式来实现，PS4上已经取消了AV线了，那怎么才能用电脑音箱来输出PS4的音频呢？二、因为现在显示器的分辨率是1600×900，打算买一个2K的新显示器用，不知PS4用2K屏来显示是不是自适应全屏显示的，如果我继续用现在的旧显示器来玩对游戏的画面表现是不是会大打折扣？

PS4背后有光纤音频接口（Digital out），你可以尝试在网上购买一个转换器来连接你的音箱。目前PS4支持的最佳分辨率是1080p，但是大部分游戏的分别率只有720p，所以原本的显示器玩大部分游戏应该都没问题，但影响多少是会有的。而且不支持1080p的显示器恐怕已经用了挺长时间了吧，具体显示效果如何因为没有型号我这里不好定论，所以建议你如果想换显示器的话，最好把主机带到实体店去试，很多大型的电器城应该都允许你带主机去试的（不允许就换别家好了）。另外，PS4 pro将会支持4K输出，所以你也可以考虑买一台4K的电视。

Email 大丫：为什么我周围的朋友都不玩主机游戏，只玩什么《英雄联盟》啊？作为多年的主机游戏玩家，实在是不理解这类游戏哪里好玩了。但有时候又和他们聊不起来，毕竟玩的游戏不同，实在是让我很烦恼呢……

虽然我现在的工作重心主要是在主机游戏这一块，但实际上我基本什么游戏都玩，像什么《英雄联盟》、《刀塔》、《王者荣耀》之类的也玩，无论它是哪个平台，有兴趣有时间都会去玩玩。这不仅仅是为了增加自己的游戏量，更是为了去弄明白这些游戏为什么好玩，又为什么玩得人多。这位读者也不妨多去尝试一下不同的游戏，以一颗开放包容的心去玩自己以前不会玩的游戏，你会发现这些游戏吸引人的原因。当然，你也可以邀请他们来玩玩主机游戏，推荐玩一些画面顶级的大作和支持本地多人游玩的游戏，这样他们才会明白你为什么喜欢主机游戏。总之，天下玩友是一家啦！

视频关键帧

主持人：雪楠

的成员。"推上下班后活论战术之类戏里，久而的角色和位想这正是这个游戏真正的魔力所在，为什么会输会掉分，大家也会乐此不疲地原因吧。

觉得很有收藏价值。有一种好像小时候买方便面送卡片的感觉，强烈建议再制作一定数量的闪卡，随机发放，看看哪些玩家运气好能够收集到，说不定还能大大增加杂志销售量呢，哈哈！

你别说这个主意，编辑部内部开玩笑的时候还真提到过，在把什么同样的卡片做个分级，SSR高级、金色传说什么的都给他整上！估计真这么整离口碑扑街就不远了……毕竟大家玩手游开包已经很艰难了，没有必要买个杂志还时时刻刻特性大家自己的非洲血统吧！不过，关于后续的卡片赠品我们也已经准备好了，大家就等着和新款见面吧！

Email 辛辣水煮 EGG：听闻堺雅人叔叔在拍摄大河剧《真田丸》时的舞枪戏份居然是参考了《战国 BASARA》，顿时心疼光荣一秒。但话说堺雅人您不觉得您模仿的对象不太对吗？那个动不动就把"欧亚嘎达萨马"挂在嘴边的幸村真的是史实上的幸村吗 orz？而且光荣公司的"《战国无双》系列"推出的时间那么久居然都不能入雅人叔法眼，也真是满……可悲的。

毕竟雅人叔是为了研究舞枪才去看的，和角色个性塑造扯不上边，所以无伤大雅。而且真要说起来的话无论是《战国BASARA》还是《战国无双》的幸村也都是游戏编剧根据历史人物来捏造出来的角色，哪边的角色符不符合史实都是个有争议的话题，只能说是在主线剧本上《战国无双》比《战国BASARA》更加注重于走史实路线。

光荣：明明是我先的，割草游戏也好，战国题材也好，为什么Capcom你这么熟练啊？！

这也能强行白学？！

于PS VR，我最游戏会不会晕。因为我这个人特别容易晕，无论是晕车晕船，还是去游乐场玩大型娱乐设施，有时候哪怕是看 iMAX 电影我都会晕。像我这种菜鸡，是不是基本也可以告别 PS VR 了……orz。

晕不晕因个人体质和选择的游戏有关，不能一概而论。另外这个晕的原理也和你说的晕车晕船晕3D不一样，所以并不能直接下结论。（所以骚年不要犹豫了赶紧买吧！）

的确如此。不过据我所知目前索尼已经在国内的一些专门店里放了PS VR的试玩，如果你所在的城市有的话不妨先去体验一下。

Email 爱斯基摩：《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的试玩版出了后马上下载，看了半天的小苹果后终于是下载好了。虽然内容不多，但试玩版也提供了简体中文版让人太感动！各位小编们有玩吗？

编辑部最近的网络不太好，我也差不多挂了半天的小苹果才下载好。除了让所有中国玩家感动的简体中文外，人物模型在地图中变为了等比例也是一个亮点。看着等比例的"怪力"在地图中直接出现，那种威δ猛让我印象深刻。骑乘系统感觉比《X/Y》中更为成熟与爽快，期待正式版中能骑更多的宝可梦。另外，试玩版中小智的甲贺忍蛙居然只有36级，也难怪小智拿不了冠军了（无奈）。

Email 麦辣鸡翅：无意中在网上看到了《文明 6》的介绍发现这游戏有点意思，貌似还能扮演秦始皇去追求埃及艳后，这是何等之大的脑洞？！可惜似乎只有 PC 版，我好想在 PS4 上创造新文明啊！

就《XCOM 2》那可怜的读盘速度可以看出，《文明6》这种游戏登陆到家用机平台就是作死啊，后期地图单位一多你就能听到你主机散热口的轰鸣声了。另外在这个游戏里你是不能追求别国领袖的，但是你可以用核弹来给世界带来微笑（住手）。

Email 提尔：任天堂的 NS 悍然公布，然而并没有公布对应游戏。从视频里看似乎只有《塞尔达传说 荒野之息》、《油彩军团》、《马里奥赛车》、《NBA 2K》，而且除了新作之外都看不出来是不是新作。怎么感觉一副药丸的节奏？小编们怎么看？

别急！人家才公布一段3分钟的概念影像，给全世界人民消化硬件理念，哪有时间顾得上公布游戏。相信年底肯定会有一场盛大的发布会，会上就会公布一大堆游戏。估计你看到我的回复时，相关信息就已经有了吧。

Email Mushroom：我要是订全年杂志的话，是每期都第 1 时间单本发给我吗？要是的话，明年肯定定全年，不这么一本一本定了。

这个是当然得咯，每期杂志到货后我们的工作人员都会第一时间为各位读者进行派发，对于一些北方读者来说，官方网店的发货速度甚至要比书报亭的进货速度还要快哦~然后，其实预订全年的话毕竟还是有优惠，而且也不用考虑额外邮费的问题，平时有意订阅全年的话，也可以关注我们的官方微博微信留意最新的优惠活动！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：
《黑手党3》行军囊1个



《黑手党3》夹克（与主角同款）1件

问卷调查



1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对任天堂正式公开的新主机"NS"有什么看法？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年11月20日，以发件日为准。



400 期奖品

Xbox One 纪念水壶与 PS4 纪念水壶各一个
各类书刊电子版任选1本（10名）

Xbox One 纪念水壶得主

游迷方	912730235@qq.com

PS4 纪念水壶

白手小新	3126914027@qq.com

电子版书刊得主

yywen	yywen@yywen.net
平成年代的秀吉	834645717@qq.com
wuminqing	wuminqing@vip.qq.com
gh24632629	gh24632629@163.com
szyfFHC	hjk963741@126.com
周 文静	pczwj@hotmail.com
blue_simon	blue_simon@126.com
==罗马&帝国==	2605702757@qq.com
dipperbeyond	dipperbeyond@163.com
YYYD	hassliveslive@gmail.com

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！"



淘宝动漫游书店 acgbook.com



官网在线购书频道 b.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000



游戏机实用技术 目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000
电话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

第205、210、215、271、274、275、287、295期，定价：12元/期。第220、225、226、232、247、257、265期，定价：9.8元/期。第229期，定价15元/期。第207期，定价：19.6元/期。第301期，定价：18元/期。
第337、361、370期，定价：14元/期；第373、376、378、389、396、398、399、401、402、404、405期，定价16元/期；第397、403期特刊，定价：22元/期。
备注：请一定在汇款单附言处备注您的联系电话。
发货默认圆通快递，加3元即送快递，满28元快递。（3元快递和28元包邮均不含西北六省：蒙、甘、宁、青、新、藏）
另：蒙、甘、宁、青首重10元，续重8元；新疆、西藏首重13元，续重10元。



Email AC-FU*K：讲真，UCG视频组的质量真心高啊！其他同类型节目简直没法比，而且BGM总是一些喜（泽）闻（野）乐（弘）见（之）的作品，可惜播放量往往不成正比，而且每次看到饭老板嬉皮笑脸的工（旅）作（游）背后是视频组们通宵达旦的工作量就心疼……开个玩笑啊！同时也希望雪楠、林克斯、布洛几位视频关键帧的大大们注意一下身体，上次在杂志上看到住院的机友很是揪心，希望她能够早点好起来！大家工作良心之余也务必保持健康，身体才是更新的本钱嘛（并没有什么不妥）！



雪楠 看了这封读者大人的来信，所有视频组的同学都感动哭了，呜呜呜…做了这么久的节目，总算有人能理解我们的苦衷了，您是我们的知音呀。呵呵，泽野弘之音乐的使用率确实高了些，他的音乐很多节奏感强，巨适合做节目BGM，缺点嘛，就是太容易被认出来了=。=说到观看量的问题，这确实是视频组内部的一个痛点。早些时候，我们总结的原因是"主机玩家群体较少"，然而在看到了国内外许许多多优秀游戏节目后，我们觉得这并不能成为我们节目观看量不高的的借口。"做即使不玩游戏的人也会觉得有趣的节目"这是我们现在的目标。我们认为，在提供专业内容的同时积极地扩大受众范围，才是中国电视游戏媒体最应该做的事情。在我们努力的过程中有能您这样的观众支持，着实是一件幸运的事情，也希望您能一如既往地支持我们杂志，支持我们视频组。



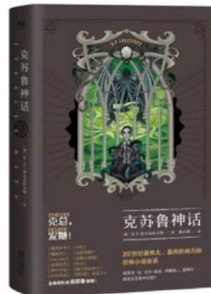
Email 荣耀的假面：最近书荒得厉害，求小编们推荐点读物。最好是有点趣味性的，和游戏有点关系的，太俗的就不用推荐啦哈哈哈哈。



这位读者大人的要求太笼统，我不是很确定自己能不能领会得了，但似乎从描述上来说，不就是很多游戏都会推出的官方小说么？现在这种书籍国内进口了不少，要不先从"《刺客信条》系列"补起？



如果这位读者对克苏鲁神话感兴趣的话，浙江文艺出版社会在11月初发售最新版的《克苏鲁神话》，个人觉得值得一读，毕竟很多游戏都是有参考该神话的。



小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

纱迦



★这是很充实的一期。玩到了PS VR，看到了NS的发布。新硬件总是让人无比心动，只是家里条件跟不上。4K电视的购买计划早已提上日程，却始终没有动力真正下手。而客厅里日积月累越堆越多的杂物，导致如今别说Kinect，就连PS VR都玩不开，懒癌果然无药可医。

★如果把任天堂的NS看成720p、6寸屏的掌机，就是一台良心机了。可惜机器出得太晚，3月才卖，不然正好过年时买一台无缝游玩《塞尔达》。不过话说回来，耗电量问题、机能和第三方大作这三大问题不能解决的话，NS的前景不妙。

★没想到新的一作《COD》都要出了，我《COD 黑色行动Ⅲ》的DLC还没打完。这固然是因为这回Xbox One版DLC晚了一个月，但是DLC 3的高难度也是最大问题。加上战友们的游戏时间越来越少，磕磕碰碰下来一年就这么要过去了。希望下期之内能搞定！

本期个人签名
饱餐一顿大闸蟹0/1

宇宙人



☆PS VR发售至今，我玩的时间最长的游戏有两种，一种是偶像游戏，而另一种是恐怖游戏。《灰姑娘女孩VR》的新曲实在太好听了，而且附送的PS4主题也很赞。纯粹为了这首歌和这个主题买个游戏个人感觉还是挺值的——总比10连沉船值多了，然而DLC什么的见鬼去吧！至于《初音未来 未来演唱会》内容方面比《灰姑娘VR》良心得多，无论歌曲数量演出效果还是互动元素都秒杀后者，比较可惜的是没新曲。至于恐怖游戏无非就是《Here They Lie》和《活至黎明 血脉贲张》，我个人其实更喜欢前者那种心理暗示式的恐怖，但游戏类型则更喜欢《血脉贲张》这种节奏快的，而且谁突然跳出来还能直接来一枪，爽！说来最近买的《偶像死亡游戏TV》，意外地结合了上面的两种元素（偶像＋番茄酱），至于好不好玩……咳咳只能等放假再试试了。

本期个人签名
最近喜欢的游戏/动画有两种类型，一种是小姐姐们唱歌跳舞，另一种是小姐姐们打架。

秋沙雨



☆连续玩了两个月的《绯夜传说》之后我现在只想打开PS4一头扎进《TOZ》里……《绯夜传说》的Fami通攻略11月发售，设定集12月发售，也就是说我要在接下来一个月之内把游戏里收集到的设定细节进行整理来做准备，这感觉就和学生时代做好试卷之后等老师来对答案一样。

★拿到PS VR的当天我正好通宵弄完东西，不知道是不是因为那天只睡了20分钟外加不敢玩有恐怖要素的游戏的缘故，那天玩《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》吓出了一身的冷汗，顿时对能与阿克汉姆的这群疯子怼这么多年的老爷佩服得五体投地。讲真，那些直接挥拳揍人的我不怕，就怕这些玩心理恐惧的家伙，想当初玩《超凡 双生》也是被实验室的一群幽灵给吓得直接在编辑部里叫了出来。

本期个人签名
不追新番新漫，沉迷至黑至白。

初心者



本来还以为老任这次的保密工作真的滴水不漏，结果Nintendo Switch的概念视频一公布出来，这不几乎全都被透光了嘛?！所以说不上有什么惊喜，反而是之前觉得不太可能的一体化主机变成了现实，让人不得不产生各种质疑。偏偏他们就只放出来3分钟的播片，然后就无可奉告。可以预见接下来的几个月又会有一大波的谣言到来。

《宝可梦》的试玩版让我再次确信，无论是新3DS还是旧3DS，无论有没有裸眼3D，战斗选技能的时候都是要掉帧的，而且这次还变本加厉，按照Game Freak的技术力，正式版估计也就这样子了……

本期个人签名
有《Splatoon》新作就够了啊！

古林



◆PS VR在护航软件的伴随下终于发售，我也在编辑部试玩了几款游戏，身临其境感还是比较强烈的，游戏扑面而来的压迫感与代入感也相当惊人。《活至黎明VR》和《Here They Lie》这两款偏恐怖题材的作品表现得都挺不错的，VR确实适合用来玩这类游戏吧……

◆《Here They Lie》这游戏让我想重新看一遍反乌托邦三部曲，那种发狂的秩序与毫无保留的暴力与欲望看得人SAN值狂降。跟《Inside》给我的冲击感完全不同，可以理解为何有评论表示不想再玩这个游戏第二遍。

◆看了某位知名UP的《最后的守护者》试玩实况视频，整个人都激动得难以自控。同时一种不祥的预感也越来越强烈，什么都不求了，只求不是BE收场啊QAQ。

本期个人签名
在病态社会中，精神病人才是真正健康的人。

乙太



●老任的新主机突然就亮相了，而且与之前国外爆料人提供的情报几乎一致，难免让人少了几分惊喜。不过话说回来，NS的创意还是非常符合老任风格的，对于目标用户群而言具备十足的吸引力，起码已经让我有了贡献出钱包的冲动。现在主机的硬件规格和实际性能还没有完全公开，首发游戏阵容也没有公布，大部分玩家应该还处于观望状态吧。不过既然主机明年3月就要卖，相信距离上面这些内容的公布也不会太远了吧。

●借用纱迦的设备把大部分首发VR游戏都玩了一遍，个人最佳还是要属《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》。游戏中的可互动要素非常多，尤其是在使用PS MOVE作为控制器后，具有绝佳的临场感。当然对于我个人最主要的一点是，这游戏不能用摇杆控制移动，所以玩起来不会晕……

本期个人签名
努力活到明年秋季。

苍穹



◎回顾今年买的游戏，"冷饭"占了大多数，今天又刚刚下单入了《ICO》+《汪达与巨像》的PS3版合集。年底还准备买一张3DS的《热血大合集 FC篇》，算是弥补FC时代没能拥有"热血八合一"的遗憾吧(笑)。

◎一直以来坚持的健身渐渐显出成效，体重相比去年同期增长了5斤，不过也开始陷入瓶颈。于是不得不翻阅相关的书籍，参考各类视频。个人始终认为首先是要坚持，其次才是方法。

◎任天堂新一代主机Nintendo Switch终于正式公开，虽然各种配置细节还遮遮掩掩，但个人仍抱有不小的期待。至于购机的时机，还是那句话——只等《火纹》！

本期个人签名
马上少年过，世平白发多。残躯天所赦，不乐是如何？

昴星团



★任天堂的新机器 Nintendo Switch 果然是“掌主一体”，而且第三方支持比 WiiU 多太多，现在就是不知道该平台上一个游戏的平均开发周期有多长，画面是否会因为有掌机部分而妥协，但有一个很明确的事情就是，我要开始省钱买 NS 了。

★《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》第二季终于开播，看到天狼座巴巴托斯突然间有种想拼模型的欲望，不过本人还是比较喜欢 MG，还是等它出了 MG 再入手吧。

★前段时间和小伙伴组队去香港看了游戏王的最新剧场版《游戏王 次元的黑暗面》，电影其实不怎么样，但是电影之后的附送卡片本身价格比电影票还要高好多，在国内论坛上看到有不少人为了这些卡而反复刷电影，有些人甚至刷了十几场，每一场电影长达两个小时，真是佩服这些人的耐心。

本期个人签名
NS 买买买！

八重樱



★ PS VR 果然厉害！连家中长辈们都彻底地沉迷其中了，《THE PLAYROOM VR》玩得根本停不下来。希望以后也能多点类似的休闲游戏，不要光是各种恐怖游戏和恋爱游戏才好啊！而且一想到过年期间又有了能令熊孩子们安静下来的利器，就不禁露出了欣慰的笑容。

☆截稿前夕正好《勇者义彦与被引导的七人》更新了第三集，简直是全程高能，从《DQ》到《FF》再到《MH》、《超级马里奥》、《智龙迷城》，疯狂打着各种擦边球。特别是《DQ》和《FF》之间相互的吐槽更是神来之笔，强烈推荐给 SE 粉丝们一观。

本期个人签名
所谓的信仰，它能让一个人变得完全受自己的梦想奴役。

三日月



在截稿期前，《野蛮 6》终于发售啦！ 0 点解锁预购的那一刻，我 STEAM 基本所有的好友都很整齐地一字排开开始游玩，那阵势真是让人又回想起来了那句老话：文明玩家没有觉睡。

话说截稿期前的那几天真是大消息一个接一个，先是《荒野大镖客 救赎 2》公布，然后是任天堂新主机(掌机) NS 公布。前者信息量太少也不好说期不期待，但是光是看到标题就能让人兴奋好一阵子了。后者则看不出有什么特别，至少没有 Wii 当初公布给我的震撼那么大，不过这可能是因为我是个任黑看任天堂新闻自带有色眼镜的缘故(喂)。

然而这些消息都不及最后的消息那么让我兴奋，那就是《全金属狂潮》要出第四季啦！再加上预定明年秋发售的《荒野大救赎 2》，明年秋真是个好时间啊。

本期个人签名
《全金4》都来了，《境界线上的地平线3》还会远吗?

三味线



◆近日终于借着工作的便利了却一尝《初音 VR》的心愿。看见一只野生等身初音在眼前又唱又跳，其中感动自不必说，更深切体会到虚拟现实的魅力、威力。这种仿佛身心都沉浸到异世界一般的奇特感受，确实十分迷人，有人说这是视觉革命，有人说被刷新了世界观，起初本人只是将信将疑，毕竟当年初次见识到裸眼 3D 时内心可谓毫无波动，那么 VR 也理应……现实被打脸可真痛，VR 真是神奇到不要不要的，教练我要买 VR！

◆除了 VR，要说最近还有什么能让我兴奋雀跃，那非老任新主机 Nintendo Switch 莫属！掌机主机合为一体、可拆卸手柄、护航大作，在这短短几分钟的宣传视频中，我们能挖掘到的新东西有很多，这台集便携与家用于一体的全新概念游戏机会在这个时代擦出怎样的火花呢，十分期待官方公布下一波信息。

本期个人签名
时代在变，初心不变。

胜负师



【铂】看了三集刷爆朋友圈的《西部世界》，虽说设定脑洞大到爆炸，但还是有大量的问题需要脑补才能解释。不过如果把西部世界看成是一款不计成本的沙箱游戏的话，好像就能说得通了。因为游戏里不合常理的问题，都可以用脑补来解决。

【金】因为 IP 的关系，尝试了一款国内手游，每天要做的就是跟着每日任务扫荡一圈，到点儿了就领个体力参加个活动，不执着于斗技场排名，不受营运蛊惑，6 块钱首充之后就不氪一分钱。玩了半个月，惟一的感悟是：我这是在玩画面好一点的“偷菜”吗?

【银】在给儿子买的侦探智力题的书里看到这样一道题：一个人在密室里独自一人开枪自杀，传来两声枪响，请问是谁开了第二枪? 答案是他自己，因为第一枪手抖了，没打中……我的内心毫无波动，只是默默地把书扔进了垃圾桶。

【铜】一个小编寄语憋了一个小时，是自己的生活太贫乏，还是“多线程”不良工作习惯的锅?

本期个人签名
这些残暴的欢愉，终将以残暴结局。——莎士比亚

哪尼

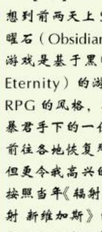


◆“任开关”的概念其实很不错，虽然从目前的情报来看性能确实令人担忧（底座并无任何增加性能的硬件），但如果换个角度来思考，将其定位为一台“具备视频输出功能的高性能大屏幕掌机”，似乎一下就变得颇具吸引力了，毕竟掌机才是老任的强势领域，那么这种以掌机优势来带动家用机业务的取长补短还是非常明智的。任系掌机的号召力和作品丰富度向来毋庸置疑，以往受到诟病的“机能”相信在 Nintendo Switch 上也将不复存在，留给对手的机会已然不多。

◆最终还是没有第一时间购入 PS VR，只是在编辑部的主机上稍稍体验了一番，和之前在展会上试玩的情况一样，分辨率稍差的缺点依然存在，也没有非玩不可的游戏。虽说有《初音》和《偶像大师灰姑娘》，但对着空气打 Call 的行为我实在没有兴趣。颇感意外的是影院模式竟然能兼容所有的 HDMI 设备，如果下一代产品能改善分辨率的话，还是很值得入手的。

本期个人签名
在《守望先锋》里当了回欧洲人。

稀饭



【游】原以为 11 月的游戏阵容已经足够水深火热，没想到前两天上 Steam 发现必玩的游戏又多一款，那就是黑曜石（Obsidian Entertainment）的新作《暴君》（Tyranny），游戏是基于黑曜石的前一款大作《永恒之柱》（Pillars of Eternity）的游戏机制和引擎打造，所以仍然是经典美式 RPG 的风格，不过玩家这回不再是什么英雄，而是变成了暴君手下的一位特使，需要在暴君已经征服世界的前提下，前往各地恢复那里被战争打乱的秩序。虽然游戏很吸引人，但更令我高兴的是这意味着黑曜石目前人手应该比较充足，按照当年《辐射 3》发售 2 年后由黑曜石推出《辐射 新维加斯》的周期，说不定明年我们就有机会玩上传说中已经注册商标的《辐射 新奥尔良》了！？教练我要在废土飙肌肉车！

【剧】后知后觉地发现《新战神金刚 传奇守护者》原来已经开播第一季了，当年这部片子我看的是翻译成《百兽王》的版本（广东地区可以看到香港台），对于人物都没多少印象了，只记得 5 台狮子机器人合体的设定，所以看新版倒也没什么情怀，纯粹当新片来看，感觉还是很不错的，向大家推荐一下。

【书】最近实体书看得少，这一期都是在起点读书 APP 上开新坑，目前看得最开心的是融合奇幻和领地建设路线的《放开那个女巫》，有兴趣的读者可以无视那个明显是取自《龙之皇冠》里的女巫同人画的封面，关注作品的内文就好。

【画】现在才开始推荐《理科生坠入情网，故尝试证明。》这部科学（其实并不是）爱情漫画是不是有点迟了?

本期个人签名
打完《核子乐园》DLC，我突然很想重头打一遍完整的《辐射 4》——论一个传说级神话破烂王是如此准备再次浪费自己的人生



筒子君

好吧，和大部分积极生活努力事业的上进人士不同，我果然还是比较喜欢像咸鱼一样消磨自己的时光，2016年什么的过去就过去好了，反正也不会有什么遗憾，而国庆节假期之后已经可以数着日子等过年咯～其实据科学家分析，类似我这样的心理状态是比较不容易患上抑郁症的，果然没心没肺其实也是一件好事吗？说归说，其实整个2016年还真是过得飞快，五月之后除了游戏似乎自己就没干过什么正经事，运动、做饭什么的都已经懒得做了，下了班学习点新知识的动力也没有了，至于你要问我有什么收获，多了不少白金算不算……

最后吐个槽，在三日月的安利之下，其实今年上半年已经开始了《疯狂麦克斯》的游戏旅程，原本以为经过了这么久之后，本作已经不会存在什么奖杯BUG了，不过万万没想到这一次游戏的竞速内容统计出了问题，所有和死亡竞速相关的四个奖杯全部没有跳出。所以难道这游戏是有什么强制设定为了增加玩家的游戏的耐玩度，而必须让玩家进行二周目才能完美游戏嘛！

本期个人签名

国庆节后，距离过年仅剩一百天！



白菜

□《苍翼默示录》的网络问题直至本人落笔为止都未能获得有效改善。于是本人无奈顶着2格延迟的压力，强行坑着日本玩家，完成了RANK战的10战定级赛，斩获了白金奖杯。现阶段PS4和PS3的版本发生差异，日服和港服甚至不能相互联机，虽然知道这是一时之举措但还是要说，森P你搞咩呀！

□由Arc System Works主办的格斗游戏大赛“斗神祭2016”决赛落下帷幕。个人比较关注的游戏中，《苍翼默示录 神明之梦》组队战由分离器兄弟获得冠军。哥哥选用Ragna、弟弟选用Jin，为大家带来了一场现实中兄弟羁绊的胜利。有人拿这个结果说Ragna太强，其实哥哥一场都没有赢过，每次都是弟弟用Jin逆转一挑二一路杀到冠军。哥哥当真是躺赢啊！

□“海马”台风直击深圳。算起来这是今年第二次受到台风的直接袭击了。过往几年总是调侃深圳无台风的本人，终于也不得不屈服于恶劣的天气，采取屯粮笼城战术度日。是在下错了，向台风势力低头。

本期个人签名

分离器一统天下。



乌冬

◆《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》第二季终于迎来了开播以来的第一场大战，不愧是蓄了2集的大招，规模是舰队战这种大场面不说，关键是有半集都在打，而且战斗作画也不含糊，机体动作流畅细节也非常到位，这和上一季真的是同一部动画吗（笑），希望这种水准的战斗场面能保持下去。另外值得一提的还有补给场面，在《高达》作品中这样详细描写MS的补给场面算是比较少见的，这不仅贴合了作品本身以实弹为主的战斗背景，同时也让战斗更有紧迫感，真是神来一笔。

◆虽然只是体验版，不过还是被《精灵宝可梦 太阳·月亮》惊艳到了，场景和人物动作都做得相当细致，同时战斗也人性化了不少。最后不得不说的还有翻译，作为第一次的官方中文版，翻译水准比想像中好，另外中二的Z招式译名配上发动时的动作真是毫无违和感（笑）。

本期个人签名

台风天室外下大雨，公司室内下小雨。



余烬

▲由于我之前有过贴吧工作的经验，对于贴吧的环境是相当的亲切，所以前段时间便到“游戏机实用技术吧”发了一个新人问好贴。各位贴吧的大佬们也是相当的热情，纷纷表示欢（hua）迎（ji），实在是让小弟受宠若惊啊！看来之后要在贴吧与大佬们更加深入地交流才行了（手动滑稽）。当然，也欢迎各位读者来贴吧和我们愉快地玩耍，来啊，互相滑稽啊！

▲Nintendo Switch三分钟的宣传视频实在是让我兴奋不已啊，任天堂牛逼！作为任天堂多年的粉丝，作为多年的掌机爱好者，作为近段时间一直在研究手柄接手机玩模拟器的无聊人士，Switch实在是深得我心，让人内流满面啊！虽然官方也强调说Switch是一台主机，但在个人心中更看好它的便携功能，将高清的游戏大作握在手中的体验实在是让人沉醉。高清化的《精灵宝可梦》、《怪物猎人》、《动物之森》什么的真的成为现实了啊！

本期个人签名

每天都有期待有惊喜，这就是作为玩家的幸福。



梦叶

@PS VR降临编辑部后测试了各种类型的游戏，目前已确定自己对场景狭小且需要控制角色自身移动的游戏会百分百中招(驾驶载具移动反而不会)。那种感觉并不是简单的晕眩，非要形容的话就好比从大脑发出信号到身体做出行动期间产生了明显的延迟，自己走路时总感觉大脑或者意识飞在身体前面，真是说不出的违和感，希望这只是初期的不习惯所导致。这里也告诫各位，体验VR游戏时一旦产生不适感千万不要硬撑，不然之后你将会体验到在暴风雨中长时间航行的临场感。

@从《守望先锋》的天梯模式中深深地体会到了什么叫作不可抗力！拼死拼活爬到白金门口却连续遭遇制裁，自己掉线、队友掉线、开黑掉线、优势局掉线、劣势局呵呵，还有什么电脑死机、游戏闪退等等匪夷所思的情况，最惨的一次是掉线死机依次发生，开了三场比赛连一节都没打完过直降100分+禁赛简直酸爽！暴雪爸爸咱们什么仇什么怨啊！

@不愧是R星画的饼，不仅能闻到味儿，而且闻起来都比那些吃在嘴里的饼解馋！

本期个人签名

VR晕眩症+VR后遗症=VR恐惧症



果汁

10月大作连连，无论是月初的《战争机器4》、《怪物猎人物语》还是月底才推出的《文明6》都相当耗时间，玩都玩不过来。尤其是《文明6》，一旦开局后就一天都离不开电脑了，难怪大家都说这个游戏的时间是按天算的。在笔者写这篇寄语的时候，《黑魂3》DLC还偷跑了，碍于稿子还没完成，只能忍痛等到截稿日过去再畅玩一番吧。

今年的斗神祭只看了ARC杯的一天，每个项目都很有意思。虽然现在打格斗游戏的热情已经没有以前那么高了，但是看着这些高手过招还是感到很激动。不过像我这么懒的人，FTG水平也只能永远停在某个阶段而已吧（笑）。

本期个人签名

再来一回合。



马修

燥热的夏天终于过去，终于等到了有凉意的秋雨，本人在阳台呼吸着凉雨中才有的清新空气，打着3DS……尽管听起来很有意境，但是不到10分钟便发现屏幕暗了，发现不对劲马上开灯看，发现屏幕进水了！静谧安详的好心情咔擦一下碎了一地。

用了半年的时间，用New 3DS LL将NDS的《大战争DS2》彻彻底底重玩了一遍，然后去填坑《重装机兵4》和《塞尔达无双》，结果发现都有些接不上了……

写小编寄语时正守着电脑看Nintendo Switch的发布视频，彻底被家用机掌机无缝切换和手柄一分为二震惊到了，不玩前沿科技但创意总是出乎意料，开始攒钱了。

年纪越来越大，越觉得时间过得快：没做什么一周就过去了，没怎么样一个月就过去了，不知不觉中一年又要过去了。忽然有些理解小时候刚过60的爷爷时不时的“就快死了”的自我调侃了。

本期个人签名

镜花水月，好过死水一滩；过眼云烟，好过满目雾霾。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为

2016.10.26-2017.04.04

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

最新发售的 PS VR 带来全新的游戏体验，为了这份体验各位的钱包也受到了不同程度的损伤，然而 11 月的游戏热潮这才要正式到来。而另一方面伴随我们多年的 Xbox 360 也在这个月退出了历史的舞台，今后将不会再发售 Xbox 360 光盘版游戏。

限定特选

PS4 独占游戏《最后的守护者》在多次的跳票后终定于 12 月 6 日发售，吉田修平的推特也表示该游戏的光盘以进入压盘阶段，相信这次一定能够准时来到玩家面前。其推出的中文版限定套装可谓分量十足，而钱包紧张却也想收藏一份的可以考虑铁盒版本。并且凡是通过特约经销商预购该款游戏即可获得一件精美T恤，数量有限，订完即止。

铁盒版： 游戏本体、特制游戏铁盒

限定版： 游戏本体、特制游戏铁盒、精美手办、72P精美设定集、原声CD、精美贴纸、限定收纳盒。





PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-	BNEI	角色扮演	中文版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク無雙	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無雙 英傑傳	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
27 日	热血高校 火爆界限	クローズ：Burning Edge	BNEI	动作冒险	日版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	中文版
28 日	上古卷轴V 天际 特别版	The Elder Scrolls V：Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
2 日	龙珠 超宇宙 2	DragonBall：XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
2 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty：Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
17 日	刺客信条 埃齐欧合集	Assassin's creed：The Ezio collection	Ubisoft	动作冒险	中文版
22 日	暗黑血统 战神版	Darksiders Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	中文版
23 日	战国无双 真田丸	戦国無雙～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars The Force Awaken	WB Games	动作冒险	中文版
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	最后的守护者	The Last Guardian	SIE	动作冒险	中文版
8 日	如龙 6 生命诗篇	龍が如く6 命の詩	SEGA	动作冒险	中文版
15 日	秋叶原之击	AKIBA'S BEAT	Acquire	角色扮演	日版
22 日	无夜国度 2 新月的花嫁	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017 年 1 月					
12 日	王国之心 2.8 终章序幕	KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue	Square Enix	动作角色扮演	日版
12 日	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	文字冒险	日版
18 日	重力异想世界 2	Gravity Daze 2	SIE	动作	中文版
19 日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	中文版
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7：Bioharzard	Capcom	动作冒险	中文版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主視角射击	美版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
9 日	仁王	NIOH	Koei Tecmo	动作	中文版
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主視角射击	美版
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版
23 日	尼尔 人造人	NieR：Automata	Square Enix	动作	日版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon：Zero Dawn	SIE	动作冒险	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
16 日	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	动作射击	日版
31 日	质量效应 仙女座	Mass Effect：Andromeda	EA	角色扮演	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 11 月					
10 日	齐木楠雄的灾难 史上最大的灾难	斉木楠雄のΨ難 史上Ψ大のΨ難!?	BNEI	角色扮演	日版
18 日	精灵宝可梦 太阳 / 月亮	ポケットモンスター サン / ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	超级马里奥制造	スーパーマリオメーカー	Nintendo	平台动作	日版
8 日	噗哟噗哟编年史	ぷよぷよクロニクル	SEGA	益智	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 11 月					
22 日	暗黑血统 战神版	Darksiders：Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
2017 年 4 月					
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	中文版
28 日	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls V：Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
2 日	龙珠 超宇宙 2	DragonBall：XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty：Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
17 日	刺客信条 埃齐欧合集	Assassin's creed：The Ezio collection	Ubisoft	动作冒险	中文版
22 日	暗黑血统 战神版	Darksiders Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	丧尸围城 4	Dead Rising 4	Capcom	动作冒险	美版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7：Bioharzard	Capcom	动作冒险	中文版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
21 日	光环战争 2	Halo Wars 2	Microsoft	即时战略	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
31 日	质量效应 仙女座	Mass Effect：Andromeda	EA	角色扮演	美版
2017 年 4 月					
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-	BNEI	角色扮演	中文版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク無雙	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無雙 英傑傳	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
2016 年 11 月					
2 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	中文版
23 日	战国无双 真田丸	戦国無雙～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	公主是守财奴	プリンセスは金の亡者	日本一	角色扮演	日版
2016 年 12 月					
15 日	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	角色扮演	日版
22 日	无夜国度 2 新月的新娘	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017 年 1 月					
12 日	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	文字冒险	日版
19 日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	中文版
26 日	新星选拔 驱动少女	新星抜擢 ドライブガールズ	Bergsala Lightweight	动作	日版
2017 年 2 月					
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク無雙	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 11 月					
23 日	战国无双 真田丸	戦国無雙～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版

11.02 菲莉斯的工作室 不可思议之旅的炼金术士

攻略预定

多机种 角色扮演 ■ Koei Tecmo ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 A



作为由 Gust 所打造的《工作室》系列”的第 18 款正统作品，《菲莉斯的工作室 不可思议之旅的炼金术士》将会迎来一次全新的进化。本作的人设由著名插画师 NOCO 和 Yuugen 当担，玩家将控制少女炼金术士菲莉斯，与同伴一起踏上充满了惊喜的未知旅程。由于以“旅行”作为主题，玩家的工作室也将不再限定于小镇之中，而是以营地的形式在旅途各地展开。经典的调合系统以及战斗系统继承自前作，并且加入了“超弩级调合”等新系统，除了新角色与新故事外，系列往作中的知名角色，也会在本作中作为 NPC 登场，绝对是系列粉丝不容错过的作品。

11.04 COD 无尽战争

攻略预定

多机种 主视角射击 ■ Activision ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 A



年货《COD》今年改由 IW 组开发，故事和之前的《现代战争》《幽灵》都不一样。这次的战争舞台依然发生在未来，只不过场面更加宏大，从地球拓展到了太阳系，甚至还有开宇宙飞船作战的场面。多人对战部分这次包含了大量太空场景以及新颖的未来武器，玩家可以像《黑色行动Ⅲ》一样选择不同的角色进行游玩，每个角色都有独特的武器和技能。本作还加入了 T 组得意的丧尸模式，但是整体风格有很大差异。

11.10 Fate/ 新世界

攻略预定

多机种 动作 ■ Marvelous ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 A



从“猜拳式”的迷宫 RPG，到无双式的一骑当千，《Fate/新世界》相比此前的两部作品有着革命性的进化，也代表着《Fate/Extra》这个外传系列的新生。本作中英灵们将分为三大阵营，围绕着月之世界 SE.RA.PH 的支配权而展开争斗，参战英灵涵盖了多部《Fate》系列”正传及衍生作品中的经典角色，并加入了全新的“形态变化”系统，而熟悉的据点占领、属性攻击和战场道具等元素，也让本作的“无双味”变得愈发浓厚。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

《买买买》第二十四期新鲜出炉!
《最上游》《游戏黄金眼》等更多原创节目持续更新中!

更多网络节目请登录


土豆视频


B站


搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16 : 9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

PlayStation VR 开箱纪实
开箱篇+组装篇

最上游39期
COD的十大出色成就

买买买24期
Øω Øver!!

日本知名街霸选手
Kindebu专访

蝙蝠侠 阿克汉姆VR
PS VR试玩

新作影像集锦

COD 无尽战争
泰坦天降 2
最终幻想XⅣ 红莲的解放者
影子武士 2
剑风传奇无双
蔚蓝倒影 幻舞少女之剑
精灵宝可梦 太阳 / 月亮

电影前线

侠盗一号 星球大战外传
疾速追杀 2
刺客信条
长城

ENDING SONG

The Weeknd 单曲
《False Alarm》MV

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①黑手党Ⅲ		2K Games②	动作冒险③
多机种④	⑤Mafia Ⅲ		⑥中文版
	2016年10月7日⑦	本地1人⑧	对应年龄：18岁以上⑨
	售价为PS4/XOne：468港币⑩		

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ________________ 收藏日期 ________________



掌机王PLUS

全彩大16开208页+DVD光盘

VOL. 4

精品掌机游戏攻略收录

【3DS】
世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头
全迷宫地图+资料详尽收录
助你闯荡“自虐树迷宫”

【PSV】
传颂之物 两位白皇
人物详细评价
主线流程、梦幻演武、试炼关卡全解析

【3DS】
怪物猎人 物语
沉迷于挖蛋不可自拔
完全攻略



游剧场 × 攻略透解
【PSV】
神狱塔
Mary Skelter
玩游戏看小说两不误!

定价 38元

预定11月上旬全国上市!

下期是

游戏机实用技术

总第406期 2016年11月B

176页秋季
攻略特刊
海量大作一网打尽!



BF1
最终幻想 世界
剑风传奇无双
泰坦天降2
菲莉丝的工作室
COD 无尽战争

UCG商城



方便快捷 · 福利满载

UCG官方淘宝店
11月优惠活动现已展开!



VOL.22 ■《崩坏3》好评公测中！1.1轩辕篇大揭秘
TOUCH.UCG
指间方圆
20周年的情怀
星之海洋 回忆
喜马拉雅支部的全新篇章
噬神者 ONLINE
编辑精选
十款佳作
一并奉上

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 22

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：星之海洋 回忆
设计：anubis

编辑精选

资讯

前瞻

预约

每期一荐

Inklings!

将游戏藏于画中，藏于艺术之间

















EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选





黑手党Ⅲ 对决
Mafia Ⅲ Rivals

游戏基于主机版的故事背景、角色和事件进行开发，玩家可以招募并训练《黑手党Ⅲ》中的40位黑帮头目，组建自己的团队扫清障碍，从另一个视角出发去感受《黑手党Ⅲ》的城市与故事。移动版游戏同样提供了丰富的武器和装备，玩家可以通过线上模式与好友进行合作，或是和全球玩家展开对抗。



NBA 2K17
NBA 2K17

继家用机版后，移动平台的《NBA 2K17》也已经推出。虽然是一款手游，但游戏的内容和素质毫不逊色，玩家同样可以体验到赛季、生涯和快速比赛等不同的模式，尤其是在生涯模式中，拥有很高的自由度和更具深度的游戏体验。比赛中的3D画面表现颇为精致，除了传统操作外，也支持以体感的方式游玩。



LUMINES 拼图与音乐
LUMINES パズル & ミュージック

水口哲也的代表作"《LUMINES》系列"在移动平台上推出的最新作品，本作采用了付费下载的形式，曲目数量和素质都非常不错，画面表现也一如既往的炫酷。虽然改为了触摸和滑动的操作，但游戏基本沿用了以往经典的玩法规则，随着节奏消除方块的爽快感依然令人难以抗拒，爽快感十足。



忍者披萨女孩
Ninja Pizza Girl

《忍者披萨女孩》此前已经登陆PS4、XOne和Steam平台，作为一款众筹的独立游戏来说素质颇为不俗。游戏的故事富有深意，主角是一名受到富人欺凌的送披萨女孩，而她则要坚强地面对嘲笑和侮辱，勇往直前。虽然采用了类似横版跑酷游戏的玩法，但本作设计了24个复杂且有趣的关卡，请尽量别让女孩受到"心灵"的伤害。



来组乐团吧！
バンドやろうぜ！

由索尼音乐(Sony Music Entertainment)制作的音乐节奏类新作，以"青春"与"乐团"为主题，角色们的歌曲分别由各自的声优负责演唱。和大多数单纯为女性或男性的偶像类作品不同，本作以四个不同的乐团为区分，讲述了隶属于各个乐团总共16名角色的故事。无论是画师还是声优阵容，都非常强大。



隐形公司
Invisible, Inc.

《饥荒》开发商Klei的原创新作，10月份正式登陆iOS平台，但暂时仅限iPad才能运行。这款潜入题材的游戏采用了回合制的玩法，非常注重策略性。玩家将扮演隐形公司的特工，潜入世界上最危险的企业中完成任务。不杀人、弹药少、停留时间限制等潜入游戏的经典元素均有体现，并加入了随机地图和道具等Roguelike玩法。



60秒！ 微型大冒险
60 Seconds! Atomic Adventure

这款核爆题材相关的作品，由于其极具黑色幽默的风格，在去年推出PC版后获得了相当不错的评价，现在制作组将本作带到了移动平台上。游戏讲述的是当生活在郊外的主角得知自己所在区域即将遭到核武器攻击后，他只有60秒的时间来决定带走哪些物品。时间结束后，玩家就需要依靠合理分配这些有限的物资来"度过余生"。



群体
GUNTAI

相当抽象和写意的一款作品，从某种意义上来看有些类似于《Flower》的概念。随着季节变化进行迁徙是候鸟们的特性，游戏中玩家要控制庞大的候鸟群展开漫长的迁徙—飞跃雪山、沙漠和丛林……这场旅途并没有明确的终点，沿途可以吸引更多的候鸟加入，但一次小小的失误，却有可能造成大量的伤亡，候鸟数量越多，挑战也越高。



Riff Racer Race Your Music
Riff Racer Race Your Music

这是一款结合了音乐与赛车元素的游戏，玩家需要跟随音乐控制赛车飞驰，并吸收分布在赛道各处的能量方块，而能量方块同时也会带来类似于氮气加速的效果，让玩家在注重把握节奏的同时也能感受到极速的爽快感。巧妙的设定配合炫目的画面表现，使得本作在5月份上架Steam平台后便广受好评，如今手机玩家也可体验。



Frost 生存卡牌游戏
Frost - Survival card game

大多数对战类的卡牌游戏都是人与人之间的对抗，而本作虽然也采用了传统的卡牌对战玩法，但却是一款人与自然对抗的"生存类"游戏。由于全球受到了致命的暴风雪侵袭，人类不得不学会在严酷的环境生存。游戏中设计了气候、地理、人文等不同种类的卡牌和丰富的场景，想要存活就必须借助卡牌与自然的力量进行对抗。




资讯NEWS

《幻想生活2 双月与神明之村》更名为《幻想生活 Online》

于 2015 年公布，并预定于 2016 年正式在移动平台开始服务的“《幻想生活》系列”正统续作——《幻想生活 2 双月与神明之村》，近期更名为《幻想生活 Online》，但仍未公布确切的上线日期。

Level-5 方面表示，之所以去掉了正统作的序号“2”，是因为本作主要面向手机玩家群体进行开发，对于这部分玩家来说这是一款全新的作品，也是移动平台上的第一款《幻想生活》，因此希望能够将其以完全新作的形式推出，并带来不同以往的游戏体验，基于这样的考量而做出了更改。

事实上除了“体验不同人生”这一主题外，游戏与前作并无直接的关联，并且着重于 MMO 形式的线上体验，与其标榜“正统续作”的身份，Online 一词更符合本作所强调的概念。

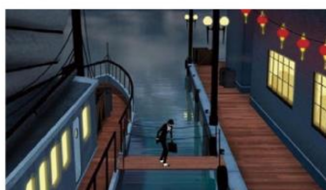


《致命框架2》正式公开，2017年推出

游戏开发商 Loveshack 在两年前推出了原创作品《致命框架》，独特的画面表现和解谜玩法，以及如同电影一般的镜头剪辑令人印象深刻，甚至得到了小岛秀夫的高度评价（制作组本身也是小岛秀夫的崇拜者）。

两年过去了，Loveshack 终于在近期公开了续作《致命框架 2》的情报，新作依然延续了经典的剪影风格，不过色彩上则要丰富一些。而比较令人在意的则是此次的场景设计颇具中国风，仿佛故事发生在一座历史感浓厚的江南水城，悬挂的红灯笼、古典的建筑风格都无比亲切。游戏将会在 2017 年前期推出，让我们一起期待这位“黑影绅士”的中国之行吧。





《梦比优斯 最终幻想》11月登录Steam平台

Square Enix 在 2015 年时推出了一款“《最终幻想》系列”原创手游——《梦比优斯 最终幻想（MOBIUS FINAL FANTASY）》，号称是以北濑佳范为中心，并由正统作品开发团队打造。看得出游戏在画面表现和经典的职业系统设计上确实下了一番苦工，与系列其他作品的联动要素也让不少老玩家们津津乐道。

而近期 Square Enix 宣布将会把本作移植到的 Steam 平台，让 PC 玩家也能体验到这款“原创 FF”的魅力。PC 版预计将在今年 11 月推出，和移动平台版本一样采用基本免费的运营方式，而其最大的优势在于将能够以 1080p、60 帧的高画质进行展现，并对应 4K 分辨率，为玩家带来更具魄力的战斗表现。






《逆转裁判4》冬季移植手机平台

什么平台是体验“《逆转裁判》系列”的最佳选择？——答案是iOS，当然前提是你得有耐心去等待。《逆转裁判123HD 城步堂龙一篇》和《逆转裁判5》均已在iOS平台上推出，更好的操作体验以及高解析度的画面表现，都是原版游戏所无法企及的，可谓是诚意满满。





如今《逆转裁判4》也将在今年冬季登陆iOS和Android，游戏最早于2007年在NDS上推出，时隔9年后终于填补上了高清版的空缺。和先前移植到移动平台的两款作品一样，本作无论是角色建模还是场景都进行了高清化，虽然保持了原本4：3的画面比例，但效果已足以令人满意，喜欢这个系列的玩家届时记得收藏一份。

《秋叶原之旅 Festa！》11月下旬“开脱”

“《秋叶原之旅》系列”的家用机最新作《秋叶原之击（Akiba’s Beat）》尚未推出，不过还有另一款新作很快将和玩家见面，那就是由DMM.com负责运营，系列原版人马打造的《秋叶原之旅Festa！》，游戏将横跨PC端网页及两大手机平台，方便玩家随时随地进行游玩。

本作中玩家依然会扮演秋叶原自警团的成员，并与女主角组队参加名为“Festa”的脱衣格斗大赛，从而追寻隐藏在比赛中的幕后黑手，当然也可以像以往那样在秋叶原中闲逛，解决各种事件与谜题。本作中共有23名女性同伴供玩家选择，其中也包含了前作中的角色。除了组队作战外，玩家也可以进一步加深与她们的感情，提高亲密度后不仅会触发新的剧情，还能达成约会事件、房间事件等令人脸红心跳的内容。

作为核心玩法的“脱衣系统”依然会是本作最大的特色，虽然根据平台操作的特性，本次不会采用原作中那样的动作系统，但还是会让玩家抓准时机对敌人施展“脱衣”招式，带来简单却不失爽快的战斗体验。而且和以往不同的是，本作中扒下来的衣服被称为“礼服”，可以为同行的女主角换上，打造个性化的装扮。





贝尔缇优·布朗
CV：千本木彩花

失去了记忆的吸血鬼，为了找回记忆而参加“Feata”



空閃真白
CV：桥本さなみ

活力十足的自警团成员，最大兴趣是游戏和机械，擅长炒热气氛却也容易失控



宫乃杜朱羽
CV：佳村遥

某个神社的巫女，令人意外地有着大胆的做派和天然呆的个性



桃
CV：諏访彩花

主角的妹妹，和前作一样担任着强化服装的职责



师傅
CV：绫濑有

秋叶原自警团的领袖，也是女仆咖啡厅“瓦尔哈拉”的老板，更是向主角传授脱衣技巧的“老司机”。



《随行兽消除 怪物猎人物语》开始事前登录

"《怪物猎人》系列"的衍生 RPG——《怪物猎人物语》已经正式推出，而与之相关的移动平台游戏《随行兽消除 怪物猎人物语》很快也会在今年冬季上线，目前已经展开了事前登录活动。

不同于《怪物猎人物语》的 RPG 玩法，本作从游戏标题上就已经可以看出将会是一款消除类的休闲作品，原作中作为主角同伴的各种随行兽都变为了碎片状的转珠，将相同种类的随行兽进行连结合后即可向敌人发起进攻，随着战斗的进行当"羁绊槽"达到最大值时，便会发动主角与怪物同伴一起演出的战斗特写。另外。游戏也支持最多四人联机共同挑战，并搭载了个人排名系统供玩家们一较高下，兼顾了合作与竞争的乐趣。





SEGA打造全新幻想RPG——《Soul Reverse Zero》

SEGA 提出的大型企划"SOUL REVERSE"，目前公布了第一款游戏作品《Soul Reverse Zero》，将会由第二研究开发本部（代表作：《初音未来 街机版》、《初音未来 未来计划》等）负责开发，并请来了泽野弘之创作主题曲，动画部分则由 Production IG 制作，整体阵容颇为豪华。游戏预计于今年秋季登陆两大手机平台。







本作走的仍然是 SEGA 在移动平台上擅长的"异世界幻想 RPG"路线，游戏以"英雄转生"为主题，玩家将通过召唤英灵进行战斗，其中涵盖了亚瑟王、第六天魔王织田信长等不同历史或神话中的英雄们（这套路听着耳熟），正式上线时至少会有 60 位英灵供玩家选择，并会有个性化的动作和招式来体现英雄本身的特点。

游戏允许三位玩家即时进行协力合作，而与一般作品不同的是，三位玩家将从"攻击位"、"防御位"和"治疗位"中分别选择其一，明确各自的分工并带上相应的英灵进行配合，更加追求团队间的配合。

《魔法记录 魔法少女小圆外传》公开

Aniplex于10月份公开了《魔法少女小圆》的手机游戏新作——《魔法记录 魔法少女小圆外传（**マギアレコ－ド**魔法少女**まどか☆マギカ**外传）》，并预定于2017年春季推出。

本作以《魔法少女小圆》的原作世界观为基础，讲述关于其他魔法少女的全新故事。游戏中将会有10名以上的新角色登场，原作中的主角们也会出现，这些新面孔同样由原作的角色原案——苍树梅绘制，魔女一侧的角色原案也依然是犬咖喱。







《哈利·波特》的余温，《神奇动物》衍生手游11月推出

虽然《哈利·波特》系列小说已经完结，但其影响力仍在持续，由原作者J·K罗琳负责编剧的电影《神奇动物在哪里》便是最好的例子，虽然讲述的是《哈利·波特》系列70年前的故事，但一脉相承的世界观让其同样颇受粉丝的期待。





电影定档于今年11月18日，而作为提前预热，官方将在11月17日推出一款电影改编的手游——《神奇动物 魔法世界案件》。游戏中玩家可以尽情探索对角巷、霍格莫德村、魔法部等原作中提及的场所，并借助魔法、药剂等手段挖掘隐藏的秘密，保护神奇动物。

有关游戏的具体情报少得可怜，而且对于此类预热性质的手游实在很难有所期待，不过冲着原作响亮的招牌，还是暂且先观望一番吧。

“小清新”的维京人，《维京人 射手之旅》开测

“维京人”的题材在游戏作品中颇为常见，但这些粗犷的北欧海盗们实在很难和“小清新”扯上关系，不过近期一款正在进行beta测试的原创新作——《维京人 弓箭手之旅（Vikings An Archer's Journey）》却令人眼前一亮。

游戏采用了简约明了的剪纸风格，清新柔和的配色更是走起了小清新路线。在这款横版动作解谜作品中，玩家可以选择不同形象的维京人进行冒险，并以具有各自特色的操作和战斗方式完成关卡。比如使用女弓箭手时。既可以通过精确瞄准一箭拿下远处的敌人，也可以在近战时同时射出三箭，一口气消灭多名对手。唯美的画面搭配轻松有趣的操作，非常适合移动平台的特点，也期待正式版能够早日上线。









“《星之海洋》系列”的手游新作《星之海洋 回忆》预定将在今年内推出，并已经开展了事前登录活动。主题为“回忆”的本作似乎已经做好了打情怀牌的准备，只是不晓得系列玩家是否买账呢？

星之海洋 回忆

iOS And

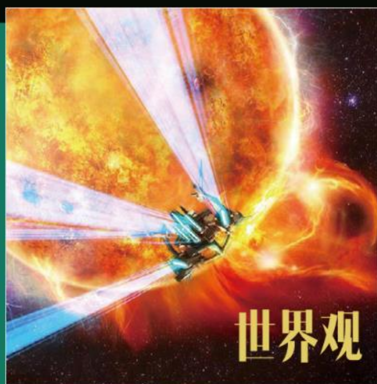
Star Ocean anamnesis　Square Enix　2016年

真正的《星之海洋》新作

虽然是系列首款登陆手机平台的作品，但官方表示本作并非只是单纯意义上的手游，而是以系列最新作为目标进行开发。除了会延续共同的世界观和历史时间线之外，经典的小队编成系统和动作性战斗体验也会保留，画面表现更不会因为平台的变更而有所妥协。

20年，重温《星海》的回忆

正如游戏的副标题“anamnesis”，在系列诞生 20 周年之际推出的本作，将会重现这 20 年来与所有作品相关的回忆。从视觉印象图中也可以看出，历代作品中的角色都会在本作中登场。



世界观

《星之海洋 回忆》的故事发生在宇宙历 539 年，此时银河联邦内维持着和平稳定的状态。

然而联邦所属的探查战斗舰 GFSS-3214F，在完成探查任务的归途中遭遇 3 艘宇宙海盗飞船的袭击，船体严重受损。为了保护乘组人员而坚持到最后一刻的舰长，只得冒险进行紧急空间跳跃，却不幸失败而失去了意识。

当他醒来后，所处的位置已经远远超出联邦的管辖范围，在这个陌生的行星上，只有一眼望不到边的荒野。原本以为这是一片无人区域，然而在进行舰外探索时，却意外遇到了被危险生物追赶的神秘女性。

在陷入绝境之时，神秘女性倾尽全力发动战士召唤的纹章术，两人逃离到了行星的卫星轨道上。之后等待着舰长的，是无限漫长的重返地球之路——即将耗尽的能源已无力展开飞船的护盾，神秘女性的纹章术究竟是怎样的力量？带着各种各样的问题，他开始了回归故乡的旅途。

新角色登场



伊娃莉修

CV:上坂堇
出生地:不明

由于在亚空中瞬移失败而来到荒无人烟的行星，在这里遇到了神秘的女性——伊娃莉修。她使用的是未曾在银河联邦中见过的纹章术，但自身不具备战斗力。由于失去了记忆，因此无法回想起关于自己的过去。平日里的态度和语气相当严厉，不过这么做更多是为同伴和周围的人着想。

科洛

CV:中尾隆圣
出生地:地球

负责飞船上一切操作的AI机器人，正式名称为“CAI－880－56型”，不过由于太过复杂，因此大家都叫它“科洛”(56的日语谐音)。原本设计和制造此类AI机器人的目的，是希望通过它们在飞船上实现更好的交流和高效运作，但实际上很多时候却会因为它们的情感表现过于丰富而暴走，最终大多数同类产品都不幸被退货，而科洛是少数的“幸存者”。为了报答舰长的“不杀之恩”，科洛坚决贯彻着“舰长高于一切”的信条，哪怕舰长颠倒黑白，指鹿为马，它也会坚定不移地支持到底。





系列最速的即时战斗



即时制的动作性战斗是“《星之海洋》系列”的招牌特色，而即便是在手机平台上，本作在保持高画质表现力的前提下，也依然有着爽快的战斗体验。操作上则针对手机的竖屏进行优化，玩家可以非常直观且舒适地融入到这个全新的系统当中。

在屏幕的任意位置都可以使用虚拟摇杆控制角色的移动，点击屏幕进行攻击，轻划则可以回避。





タップで攻撃!
フリックで回避!

活用战斗技能

系列作品中角色们的各种经典招式将一一重现，请活用这些战斗技能，并派生出强力的必杀技来打倒敌人。



アイスニードル　ヴィクトリー・テラー　ロックレイン

超必杀技：冲刺连击

蓄力槽充满后即可使用超必杀技——冲刺连击，对应的角色将会发动高伤害的连续攻击，并伴随华丽的战斗演出特写。







《崩坏3》1.1版本轩辕篇大爆料

《指间方圆》限量礼包兑换码
WUS68GST5F

崩坏3	iOS	And
崩坏学园3	米哈游	2016年

相信喜欢动漫风游戏的玩家或多或少都听过米哈游和“《崩坏》系列”，作为国内少见的原创IP，“《崩坏》系列”除了游戏外，还在漫画等领域有所涉足。其系列最新作《崩坏3》也在10月14日开启双平台公测，作为少有的国产优质二次元作品，也有不少玩家开始关注游戏的后续表现。而在近期，我们联系到了《崩坏3》的工作人员，并获取到了游戏在近期的第一个大版本——1.1的相关内容，让我们一睹为快吧。

（本文涉及内容均为开发中版本，可能会和实际游戏有所出入）

全新的冒险之旅 “轩辕篇”细节揭秘

在1.1新增的外传关卡“轩辕篇”中，琪亚娜一行人为了调查轩辕剑和轩辕圣痕的相关情报，决定前往长眠在广东深海中的九幽洞穴一探究竟，“轩辕篇”的故事也由此展开。



▲“轩辕篇”共分为三个区域，在游戏更新后的第一周起，每周将开放一个新区域。



▲“轩辕篇”的舞台——九幽洞穴的概念设定图，相传这里是上古时期黄帝姬轩辕和蚩尤战斗之地。在这庞大的海底遗迹中，玩家所操控的女武神部队又将面临什么考验呢？





◀和普通关卡相比，探索类的关卡不仅地图面积更大，而且关卡中的天气和时间也会发生变化。

探索

“轩辕篇”的关卡中将引入全新的“探索”玩法，在游戏中玩家需要寻找机关并进行解谜操作。和普通关卡相比，探索类关卡的地图非常大，场景也包含了海边、城市等多块区域，让玩家有种在玩A·RPG的错觉。

潜入

对于家用机游戏来说，"潜入"算是一种相当常见的玩法，在今年发售的几款3A大作中你都能看到它的身影。但要说包含潜入要素的3D动作手游可就新鲜了，"轩辕篇"中部分关卡将引入潜入要素，在关卡中登场的敌人均有侦查范围的设定，玩家可以选择避开它们偷偷潜入，或是拿起武器和敌人进行正面冲突。





▲此时使用普通攻击，即可使出"背刺"攻击将敌人一击必杀。





▶每名敌人都有自己的侦查范围。

◀绕到敌人背后，会发现普通攻击的图标发生了变化。

无量塔·姬子 加入战局



姓名：无量塔·姬子
年龄：27
武器：大剑
声优：田中理惠

无量塔·姬子（下文简称姬子）是在《崩坏》系列"中登场的重要角色，喜欢啤酒，因为长年单身的关系导致脾气暴躁（雾）。作为天命第五小队指挥官兼本次作战的最高指挥官，姬子的战斗能力自然不容小视。

融核装·深红

在漫画中登场的装甲，能使用核能引发的 力量将敌人麻痹，进入爆发 状态后更是能使出由核能形 成的高威力刀波斩杀敌人。



完美连招

在普通三连斩过程中按一定的节奏发动攻击则可以发动更加强力的完美连招效果，此时姬子的抗打断值和物理防御力都会得到不同幅度的提升，并且第三下斩击能更加轻松地使敌人倒地。





▲核能是「融核装·深红」的一大特点，在发动极限闪避后装甲会为武器进行充能，此时使用普通攻击可以使敌人进入麻痹状态。





▲「融核装·深红」的蓄力攻击也十分特别，姬子会拖动武器并向前奔跑，对周围的敌人造成雷电伤害，放开攻击键时还会对前方发动大威力的挑空攻击。

战场疾风

在1.1版本中实装的姬子另一套装甲，虽然进攻速度较为缓慢，但能使用三层蓄力一次性向敌人倾泻大量伤害。必杀发动时能在原地形成巨大的龙卷风并对周围的敌人造成毁灭性打击。

▶「战场疾风」的必杀技同样兼具着威力和爽快感，发动后姬子以自身为中心旋转挥动武器，对周围的敌人造成多段伤害并击飞。





爽快感满点的作战方式

◀「战场疾风」装甲的攻击动作虽然缓慢，但能依靠原地蓄力的方式一次性向敌人倾斜大量伤害。随着巨大的剑身砸向敌人并在屏幕上跳出巨额伤害，使用者将会感受到无比愉悦的满足感。



在今年的TGS上，BNEI虽然公布了"《噬神者》系列"家用机新作的开发消息和宣传影片，但名称、登陆平台和详细内容均不明了。而实际上这次的主角是将会在移动平台上推出的《噬神者Online》，作为BNEI旗下颇具人气的系列之一，竟然到现在才进行手游化，实在令人意外（笑）。



制作组变更



《噬神者 Online》制作方不再是负责正统系列的shift，而是由BNEI和移动游戏开发商asobimo共同合作，游戏的制作人也由富澤祐介变更为门田研照，后者从2010年开始便一直负责"《噬神者》系列"的宣传，对游戏同样有着非常深厚的了解。

噬神者 Online	iOS	And
God Eater Online	BNEI	2016年

故事时间线





游戏的剧情发生在《噬神者2 狂怒解放》的若干年之后，玩家所扮演的"噬神者"由极东支部的"摇篮部队"转到了喜马拉雅支部，继续投身于讨伐荒神的战斗中。

从设定图中角色所佩戴的"神机"样式来看，本作采用的是初代作品中"新型神机使"的设定，而非《噬神者2》中经过特殊强化的"BLOOD"，因此应该不会保留"血技"系统，但二代中加入的喷射锤和长枪依然存在。而制作人也在访谈中特别强调，本作与正统作品同属一个世界中，并非是平行世界的设定。

新角色登场



蕾拉·特雷吉亚



龙·芬方

前瞻 PREVIEW



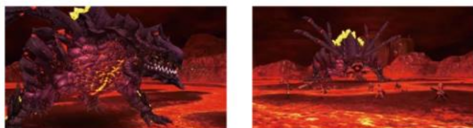
MMO动作讨伐新作

超越4人的共斗体验

作为一款大型多人在线的动作讨伐游戏，《噬神者 Online》不再仅限于四名玩家进行联机游戏，允许更多的神机使们共同参与到讨伐任务中，根据制作人的说法，将力求在正式推出时达到最多 100 人同场的的战斗规模。



而更多玩家的同时参与，不仅进一步强调多人配合的乐趣，也让荒神的设计有着更多的可能性。很多全新的荒神都会在《噬神者 Online》中首次亮相，其中还有身长超过 80 米的巨型荒神——俱毗罗（**クベ－ラ**）。



手机上的“高速狩猎”

动作性十足的高速狩猎体验是“《噬神者》系列”最大的特色之一，本作同样延续了原作中快节奏的战斗，并在操作中针对移动平台的触摸特性进行了调整。



从图中可以看出，《噬神者 Online》并未因为平台的变更而大幅削弱动作性的操作，而是通过设置虚拟按键来取代原本手柄的按键及组合操作。左侧的虚拟摇杆用于控制角色移动，而攻击、跳跃、滑步、捕食、格挡、切换神机形态及道具箱等常用操作则分别设置了对应的虚拟按键，密密麻麻地分布在屏幕的右下角，另外玩家可以通过滑动屏幕来调整视角，锁定则只需要直接点击对应的敌人即可。原作战斗中的所有元素，几乎完美重现。



对于系列老玩家来说，这样的操作设计稍加适应后相信就能很快上手，无论是经典连段、快速捕食或连结强化等，也能运用自如。但相比如今其他的手机游戏，如此繁杂的虚拟按钮对于轻度玩家而言，虽然不至于复杂，但显然并不十分友好。

必不可少的单机剧情

除了与众不同的高速狩猎外，“《噬神者》系列”能够在众多共斗游戏中脱颖而出的另一个特色，便是独特的世界观以及出色的剧情编排。无论是追求战斗乐趣和挑战强敌，或是单纯享受剧情，不同的玩家可以各取所需。《噬神者 Online》依然会提供单机剧情的体验，和以往一样，玩家在进行单人的剧情任务时，NPC 会作为队友加入。而考虑到手机游戏利用碎片化时间的特点，剧情任务将会保持 10 分钟左右的长度，避免长时间的投入。









等级系统搭载

由于变为了多人线上游戏，因此《噬神者 Online》中也引入了等级的概念，随着等级的提升玩家可以获得技能点（Skill Point），并自由分配到不同的参数中，以此来决定角色的成长方向，进而在战斗中发挥出不同的效果，比如强化伤害，或是允许携带和使用更多的道具等。



随时随地进行组队

玩家不仅能够与指定的好友进行联机，一旦在游戏中发现无法独自战胜的强敌时，可以发出支援请求，附近的玩家接到请求后便可以立刻组队参与战斗。



OP动画由ufotable制作

系列作品中的动画CG，以及游戏的动画全部由飞碟社（ufotable）负责，此次的《噬神者 Online》也不例外。开场动画的素质十分精良，相比以往毫不逊色，并没有因为是手游平台而缩水。











预约登记处

ORDER





灵魂反转 零

ソウルリバース ゼロ

配信时间：2016 年秋

预约特典：英灵召唤券、英灵石

预约地址



iOS/And



星之海洋 回忆

スターオーシャン アナムネシス

配信时间：2016 年内

预约特典：纹章石、《女神侧身像》角色参战、4 星武器和角色

预约地址



iOS/And



随行兽消除 怪物猎人物语

オトモンドロップ モンスターハンター ストーリーズ

配信时间：2016 年冬

预约特典：转蛋金币、限定角色头像、限定随行兽

预约地址



iOS/And



讨鬼传 武士

討鬼伝 モノノフ

配信时间：2016 年

预约特典：转蛋券、防具及武器

预约地址



iOS/And



阿卡西斯记录

アカシックリコード

配信时间：2015 年 12 月

预约特典：魂石、特殊武器、特殊角色

预约地址



iOS/And



纷争 最终幻想 Opera Omina

ディシディア ファイナルファンタジー オペラオムニア

配信时间：2016 年

预约特典：2000 钻石（10 万人突破）

预约地址



iOS/And



魔法记录 魔法少女小圆外传

マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝

配信时间：2017 年春

预约特典：暂无

预约地址



iOS/And



ZOIDS FIELD OF REBELLION

ZOIDS FIELD OF REBELLION

配信时间：2017 年

预约特典：金币、原创武器包

预约地址



iOS/And